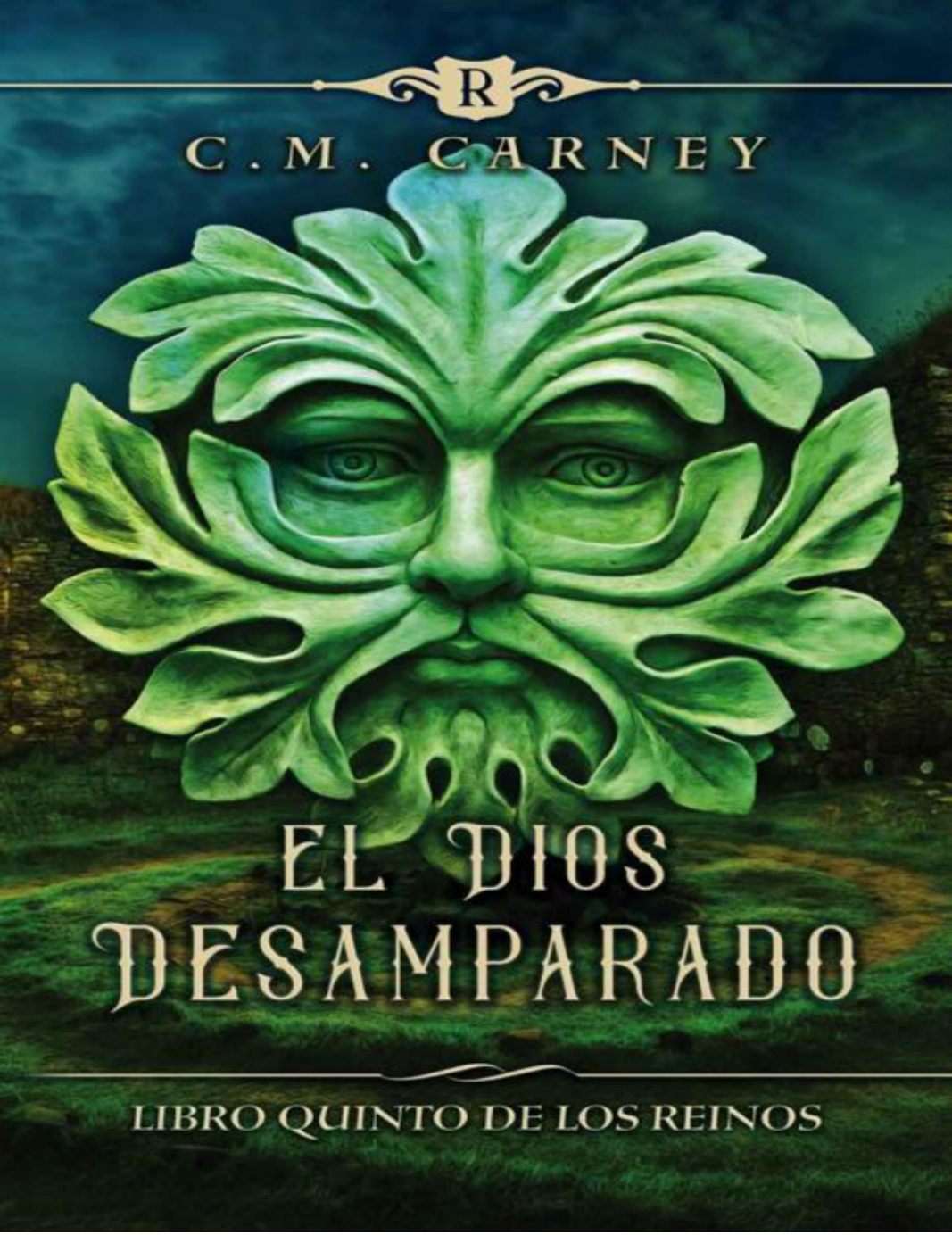

R
C.M. CARNEY
EL DIOS
DESAMPARADO
LIBRO QUINTO DE LOS REINOS

EL DIOS DESAMPARADO

LOS REINOS

LIBRO 5

L M B P N
INTERNATIONAL

ÍNDICE

Newsletter
El Día de la Ruina.

Capítulo 1
Capítulo 2
Capítulo 3
Capítulo 4
Capítulo 5
Capítulo 6
Capítulo 7
Capítulo 8
Capítulo 9
Capítulo 10
Capítulo 11
Capítulo 12
Capítulo 13
Capítulo 14
Capítulo 15
Capítulo 16
Capítulo 17
Capítulo 18
Capítulo 19
Capítulo 20
Capítulo 21
Capítulo 22
Capítulo 23
Capítulo 24
Capítulo 25
Capítulo 26
Capítulo 27
Capítulo 28
Capítulo 29
Capítulo 30
Capítulo 31
Capítulo 32
Capítulo 33
Capítulo 34
Capítulo 35
Capítulo 36
Capítulo 37
Capítulo 38
Capítulo 39
Capítulo 40
Capítulo 41

Capítulo 42
Capítulo 43
Capítulo 44
Capítulo 45
Capítulo 46
Capítulo 47
Epílogo

Newsletter
Otras Obras de LMBPN® International
Las críticas son oro.
Hágase mecenas.
Acerca del Autor
Agradecimientos

NEWSLETTER

¡Bienvenido al emocionante viaje de LMBPN® International! Suscríbete a nuestro boletín para obtener acceso a actualizaciones exclusivas, contenido gratuito ¡y muchas otras sorpresas! Sumérgete en nuestros mundos increíbles, ideas únicas y miles de emocionantes historias que te esperan. ¡Únete ahora a de LMBPN® International y sé parte de la historia!
https://lmbpninternational.com/es/boletin/

También es posible que desees mantenerte en contacto con C.M. Carney. Para hacerlo, ve al siguiente enlace para suscribirte y posiblemente ganes un libro: Get a FREE book and keep up to date on all things The Realms!

Este libro es una obra de ficción. Todos los personajes, organizaciones y acontecimientos retratados en esta novela son producto de la imaginación del autor y/o se utilizan de forma ficticia.

Este libro es una obra de ficción. Todos los personajes, organizaciones y acontecimientos retratados en esta novela son producto de la imaginación del autor y/o se utilizan de forma ficticia.

Copyright de la versión en inglés: © 2019 C.M. Carney
Copyright de la versión en español: © 2023 LMBPN® International
https://lmbpn.com/es/
Arte de portada por: Lou Harper
https://coveraffairs.com/
Copyright © de la portada C.M. Carney
Editado por: Valeria Medina
Este libro contiene extractos del poema "Jabberwocky" de Lewis Carroll.

LMBPN® International apoya el derecho a la libre expresión y el valor de los derechos de autor. El objetivo de los derechos de autor es animar a escritores y artistas a producir obras creativas que enriquezcan nuestra cultura.

La distribución de este libro sin permiso constituye un robo de la propiedad intelectual del autor. Si desea utilizar material del libro (que no sea para reseñas), póngase en contacto con lmbpnintlops@lmbpn.com. Gracias por su apoyo a los derechos de autor.

LMBPN® International
PMB 201, 2540 South Maryland Pkwy
Las Vegas, NV, USA 89109

Versión 1.00 <June, 2006>

Para mi hermosa prometida, Erica.
Te quiero.
Gracias por decir "Sí".

EL DÍA DE LA RUINA.

Las hojas de hierba se mantenían altas y rígidas resistiendo el frío viento que bajaba de las montañas del norte. En lo alto, un águila solitaria divisó una presa entre el vasto mar de frondas oscilantes. Sus ojos se abrieron de par en par y se zambulló, girando para ajustar su aproximación. Abajo, un desventurado conejo masticaba, sin saber que la muerte se acercaba con las garras desnudas.

Los ojos del conejo se abrieron de par en par, provocados por algún instinto primario, y dejó de masticar con rapidez, buscando de un lado a otro. Un zumbido bajo se elevó al borde del oído y el conejo corrió, abriéndose paso entre las frondas. Una ráfaga de viento hizo retroceder el pelaje del conejo, que chilló de miedo. En el aire, el águila lanzó un chillido de alarma y se alejó cuando un destello de luz blanca y cegadora apareció a unos metros del suelo, cerca del lugar donde pretendía atrapar a su presa.

El destello brilló y se expandió, impulsando el aire delante de él con la fuerza de un huracán. Se abrió un portal circular y un hombre vestido con túnicas blancas y plateadas lo atravesó. En cuanto salió, el portal se cerró con un chasquido. Miró a su alrededor, como si buscara a otros, y se alisó los pliegues de la túnica.

El conejo corrió a toda velocidad en dirección contraria cuando el vendaval le erizó el pelaje y lo levantó del suelo, con un chillido de miedo que se le escapó de los incisivos. Un momento después aterrizó a cuatro patas, su pequeño cerebro comenzaba a pensar que estuviera a salvo, cuando el suelo delante de él se empujó hacia arriba en una burbuja de magma furioso. El animal de orejas largas emitió un chirrido de miedo y se giró justo cuando la burbuja estalló arrojando gotas de roca fundida en un amplio abanico, incendiando la hierba y escaldando el aire.

Una mujer se agazapó en el centro de la vorágine, sin mostrar ningún efecto adverso del calor o del gas sulfúrico arrastrado por la brisa. Las manchas de magma incineraron la hierba, salpicando la llanura con conflagraciones. La mujer se levantó y miró a su alrededor, con los ojos carmesí encendidos bajo un par de cuernos curvos. En su mano izquierda, apretaba una lanza de hoja larga hecha de metal líquido siempre cambiante. Con un gesto de la mano derecha, apagó las llamas que había provocado.

El miedo llevó al conejo hacia la izquierda, pero tampoco encontró consuelo allí. El aire se onduló y se plegó como si los principios de la

realidad se hubieran interrumpido. El veloz animal se detuvo cuando el pliegue escupió otra figura.

Los movimientos espásticos del hombre pequeño y delgado desafiaban la lógica y forzaban la vista. La cicatriz de la realidad desapareció y los movimientos nerviosos del hombre se calmaron. Su traje era una mezcla de telas y estilos que parecían haber sido confeccionados por el sastre mientras se drogaba con alucinógenos. Entabló contacto visual con los otros dos y una sonrisa loca le retorció la cara.

La liebre se alejó a toda velocidad, con la espuma formándose en sus fosas nasales y los latidos de su corazón a punto de estallar. Justo cuando un rayo de esperanza empezaba a asomar en su pequeña mente, un rayo de luz dorada salió disparado de las nubes y se clavó en el suelo acompañado de un breve estallido de sonido musical. La luz se desvaneció dejando atrás a un hombre imponente vestido con una cota de malla dorada. La empuñadura de una enorme espada de gran tamaño le cubría los hombros.

El aterrorizado conejo se estrelló contra las espinillas metálicas del hombre, aturdiéndose y atrayendo su mirada dorada. La luz dorada brilló a través de los intrincados patrones de líneas retorcidas y escrituras enroscadas a sus pies antes de desvanecerse en la nada. El gran hombre se inclinó y levantó al pequeño animal por el cuello. Lo acarició con un dedo y un torrente de luz dorada penetró en el conejo, curando y calmando a la criatura. Abrió la palma de la mano y el conejo voló suavemente lejos de él, llevado por un rayo de luz hasta el extremo de las llanuras.

"Siempre fuiste un blandengue, Casserius", dijo la mujer con cuernos, curvando sus labios en una mueca.

El dios dorado miró fijamente a la mujer, tan dura e inmóvil como la piedra. Cualquiera que fuera la palabra que describiera al hombre, suave no era una de ellas. "Toda vida tiene valor, Dymeria. Tal vez lo hayas olvidado".

"No te preocupes hermano", dijo el enjuto dios. "Ella todavía cree, sólo que odia admitirlo".

"Siempre el adulador, Obekai. Todo lo que quería decir es que era un gesto inútil", dijo Dymeria. "Nada en este valle sobrevivirá a lo que hagamos hoy". Una punzada de miedo llenó su voz.

"Siempre fuiste una cínica", dijo el dios dorado a la mujer. "Ten un poco de fe".

"Perdóname hermano si soy la voz de la disidencia en esa arena", dijo Dymeria, dirigiendo su mirada al dios vestido de blanco. "Pero la fe no es lo que necesitamos hoy. Lo que necesitamos es fuerza y somos uno menos".

Todas las miradas se dirigieron al amplio espacio entre el dios de

túnica blanca y el dios dorado, donde había espacio suficiente para un quinto miembro de su grupo.

"¿Dónde está?", preguntó el dios enjuto. "No podemos hacer esto sin él".

"Nos ha abandonado", dijo el dios dorado en voz baja, sin sorprenderse. "Será la ruina de los Reinos".

"El traidor. El cobarde", escupió Dymeria. Se acercó al dios de túnica blanca y le dio una bofetada en la cara. "Te dije que no aparecería, Ossyrion. Pero tenías tantas ganas de creer en él que te cegaste ante su verdadera naturaleza".

Ossyrion no dijo nada, simplemente devolvió la mirada de la diosa cornuda con una mirada de pesar y amabilidad.

"Tal vez haya tenido una buena idea", dijo el dios enjuto. Sus dedos se agitaron, agarrando y soltando un bastón torcido que cambiaba de forma y color. "Tal vez deberíamos huir también. Volver a los Reinos Exteriores, encontrar un mundo pequeño, escondernos y formar una familia".

"Ese es el camino del cobarde", dijo Casserius, desenfundando su enorme espada de dos manos.

"Y el Dios del Terror vendrá por nosotros", dijo el dios de túnica blanca, hablando por primera vez. Su poderosa voz era tranquila y atrajo todas las miradas hacia él. "Todos saben lo que quiere Morrigan. Ha rastreado las almas de siete de nuestros hermanos y hermanas para lograr su objetivo. No se detendrá ante nada hasta conseguir lo que quiere. No hay ningún lugar a salvo de él, ningún lugar donde podamos escondernos para que no nos encuentre. O lo detenemos hoy o se acaban los Reinos. No hay otra manera".

"Díselo al cobarde", enfureció el dios dorado. "¿Dónde está, si no se esconde?"

"Tienes razón", dijo el dios vestido de blanco, suspirando con gran resignación. "Era nuestro hermano y nos ha traicionado a todos. Pero eso no cambia lo que debemos hacer. Ninguno de nosotros es inocente en esto. Nosotros mismos nos hemos buscado este destino. Todos vimos en qué se había convertido Morrigan, pero no hicimos nada". Apoyó una mano tranquilizadora en el ancho hombro de Casserius. "Los otros se han ido. Si no detenemos a Morrigan ahora, todo está perdido".

"¿Cómo lo detenemos?", suplicó el enjuto dios. "No podemos eliminar la *divinidad* de Morrigan sin provocar un cataclismo. Sin él no podemos hacerlo".

"Podemos", dijo el dios vestido de blanco. "Sólo que no sobreviviremos".

"¿Estás loco?", dijo el dios dorado, con los ojos muy abiertos por la sospecha. "Incluso dirigida por la fuerza de nuestra voluntad, liberar

tanta energía abrirá un agujero en la realidad".

"Cuento con ello", dijo Ossyrion. Sus ojos se iluminaron y los del otro dios jadearon cuando una nueva comprensión los llenó. "¿Estás conmigo?"

El tiempo se arrastró mientras el momento se hacía pesado, pero entonces, uno por uno, los otros dioses asintieron. El dios dorado agarró la empuñadura de su espada y la hoja explotó en un halo de fuego amarillo. La diosa de los cuernos encendió su lanza, cuya punta brilló con energía carmesí. Incluso el dios enjuto estuvo de acuerdo, impulsando el poder naranja en su báculo. Aunque su acuerdo seguía siendo tácito, tenía todo el poder de un *voto vinculante*.

Como si reconocieran su pacto, un estruendo crepitante como el sonido de cien rayos rasgó el aire y sacudió el suelo. Los cuatro dioses se volvieron hacia el sonido mientras una ola de viento, arena y roca rugía hacia ellos.

El dios blanco levantó una mano y un brillante escudo de luz se expandió ante ellos. La tormenta de arena se extendió, pero no pudo penetrar el escudo. Pronto la arena furiosa pasó, revelando una figura solitaria que caminaba hacia ellos con fácil confianza.

"El Dios del Terror ha llegado", dijo la mujer, sin lograr disimular el miedo en su voz. Los demás prepararon armas y hechizos mientras Morrigan, vestido con una cambiante cota de malla negra, atravesaba el polvo.

Ossyrion se volvió, lanzando una última mirada desesperada hacia atrás, buscando al dios desaparecido, al hermano que los había abandonado. No vio nada más que las espesas e interminables nubes de polvo que había generado la llegada de Morrigan. La resignación hizo caer los hombros del dios vestido de blanco.

"Espero que encuentres la paz hermano".

~

Durante un periodo, el tiempo perdió todo su sentido y la realidad se desquició. Los reinos se rompieron, se doblaron y se plegaron sobre sí mismos. Las energías encerradas en los espacios entre universos desde antes de la creación se derramaron a través del desgarro. El mundo se fracturó, expandiéndose y contrayéndose simultáneamente de una forma que la superficie de Korynn no podía contener.

Toneladas incalculables de tierra explotaron hacia arriba cuando las reglas que gobernaban los Reinos se fracturaron. Rocas de cien tamaños diferentes volaron hacia el cielo, algunas tan rápidas como una bala, otras girando casi despreocupadamente.

Parte de esta tierra cayó sobre Korynn en forma de misiles ardientes que destrozaron montañas y borraron ciudades de la faz del

mundo. Civilizaciones enteras murieron mientras los mares se agitaban y la tierra temblaba. Si la totalidad de los eyecciones de la herida desgarradora hubieran caído a la superficie, habrían eliminado toda la vida de la superficie de Korynn. Pero la mayor parte del material se aglutinó en torno al trozo más grande, como las limaduras de hierro en un imán. Lenta, pero inexorablemente, esta masa en expansión flotó hacia arriba, donde se asentó en una órbita estable convirtiéndose en la segunda luna de Korynn.

Bajo la atenta mirada de esta luna nueva, una espesa nube de polvo cubrió el sol durante una generación. Las plantas murieron y pronto les siguieron millones de animales y personas. Los pocos supervivientes sabían poco sobre lo que había destruido su mundo, sólo que en la guerra entre dioses fue la gente la que sufrió.

La ruina había llegado a este Reino y Korynn tardaría milenios en recuperarse.

~

El agua del antes lejano océano se precipitó en el desgarro de la tierra, azotando el suelo al encontrar su nuevo equilibrio. Una nueva y vasta bahía nació, bajando el nivel del mar alrededor de Korynn en varios metros. En el borde de la nueva bahía, el conejo estaba sentado, con la nariz agitada por la confusión y el miedo. Su pequeño cerebro no podía entender lo improbable de su supervivencia, ni que acababa de ser testigo de un acontecimiento tan único como terrible. Viviría, se aparearía, y generaciones desconocidas de su progenie nacerían, vivirían y morirían, antes de que un acontecimiento como éste volviera a ocurrir.

Pronto olvidó la violencia a la que había sobrevivido, y el conejo masticó ociosamente un poco de hierba mientras sus ojos brillantes contemplaban la bahía recién acuñada, una vasta extensión de agua que antes había sido su inmenso hogar cargado de hierba. Se dio la vuelta, saltó a la hierba y desapareció.

1

Gryph saltó por encima del tentáculo cubierto de ooze y giró en el aire. Con un movimiento de las dos muñecas, un par de cuchillos arrojadizos recién fabricados salieron volando de sus manos. El primero encontró su objetivo y se hundió en la carne gomosa de la bestia. El segundo falló, pasando junto a un pico ocular que sobresalía y cayendo en el agua oscura del lago subterráneo. Gryph frunció el ceño e introdujo una pequeña cantidad de *mana* en sus *Braceres del Retorno*, manipulando los campos magnéticos alrededor de la hoja. El segundo cuchillo arrojadizo formó un amplio arco y se hundió en otro tentáculo

"¿Por qué le das acupuntura a este octo-blobo en lugar de ensartarlo con tu lanza de malotes?" preguntó Lex, esquivando un ataque. Lex no sólo era el fiel NPC de Gryph, sino también un antiguo depósito de conocimientos conocido como el *Léxico de Cerrunos*, aunque encontrar pruebas de ello era a menudo difícil.

"En primer lugar, sólo tiene seis tentáculos, así que no puede ser un octo nada", dijo Gryph mientras saltaba sobre otro tentáculo y enroscaba su mente alrededor de los cuchillos. Con un fuerte golpe de energía mental, hizo añicos las finas capas de cuarzo cerca de la base de ambas cuchillas. "Segundo, espéralo".

La acupuntura de la que tanto se burlaba Lex era el nuevo enfoque de Gryph en los cuchillos arrojadizos. La batalla contra el Azote había revelado una importante deficiencia en su arsenal, la falta de un potente ataque a distancia. Claro que podía usar su lanza, combinada con sus brazaletes magnéticos, para atacar a distancia y conocía algunos hechizos ofensivos decentes. Pero, si alguna vez se quedaba sin *mana* en medio de la batalla, necesitaba algo más.

Ese algo más eran sus nuevos cuchillos arrojadizos con ranuras personalizables incorporadas. Gryph había pasado la semana anterior trabajando con el maestro herrero enano Belgaarm, la maestra alquimista Bruunhilde y el Guardián de Dar Thoriim, Grimliir, maestro artífice por derecho propio, en las armas adaptables.

Unas vainas en la parte exterior de cada muslo sostenían cinco de las nuevas espadas, forjadas con acero puro no encantado, extraído y fundido en las minas recién reabiertas de Dar Thoriim. Dos fundas bajo sus muñecas albergaban otro par, cada una lista para un ataque

rápido.

Los cuchillos tenían seis pulgadas y media de largo y un mango envuelto en hilo de cáñamo. Cada hoja de tres pulgadas estaba afilada como una cuchilla y contaba con una fina ranura, conocida como fuller, cortada en el centro de la longitud de la hoja. La ranura reforzaba las armas, pero su verdadero propósito era servir de sistema de entrega.

Cada hoja tenía una característica única, concebida por Gryph y diseñada por su equipo de maestros artesanos. En el punto en el que la hoja se une al mango había una ranura capaz de albergar capsulas de cuarzo de media pulgada de largo. Estas capsulas contenían el verdadero poder de las nuevas armas.

Las pequeñas capsulas cristalinas contenían un par de líquidos separados por una fina hoja de cuarzo. Mientras el cuarzo permanecía intacto, los dos líquidos eran estables, pero cuando se mezclaban, ocurrían una gran variedad de cosas fantásticas, algunas de ellas bastante explosivas.

El cuarzo era un material psico-reactivo, y como el cobre para la electricidad, era un conducto para la *Magia del Pensamiento*. Todo lo que Gryph tenía que hacer para activar las ampollas era introducir una pizca de su voluntad en el cuarzo. La hoja se rompía, las pociones se mezclaban y ¡BAM! ataque mágico instantáneo. Casi una docena de variedades se encontraban protegidas dentro de su mochila con alma, listas para acudir a él cuando fuera necesario. Hoy por fin podría probar las nuevas armas en el campo.

Gryph aterrizó y se alejó bailando de otro ataque, más lento, del tentáculo que había herido. Sacó otro par de cuchillos arrojadizos y esperó. La bestia levantó el tentáculo en alto y un momento de duda lo llenó. Entonces el apéndice se estremeció y se detuvo. Una cascada de escarcha se extendió por la carne esponjosa como los patrones fractales de la escarcha en una ventana. El segundo tentáculo no tardó en unirse a él.

"Genial, bombas de congelación", dijo Lex con admiración y blandió su martillo cargado de *Espíritu* en un arco ascendente como un bárbaro loco que juega ineptamente al golf. El impacto del arma sagrada destrozó el miembro en una cascada de carne congelada. El extremo descongelado del tentáculo cayó al suelo, donde se retorció como una babosa sumergida en sal. Envalentonado por el éxito de su primer ataque, Lex giró y activó el *Golpe Demoledor*, destrozando el segundo apéndice.

Ovrym y Vonn se precipitaron, con las espadas zumbando. El adjudicador xydai y el templario semielfo eran buenos guerreros, pero a pesar de sus raíces élficas comunes no podían ser más diferentes como personas.

La piel gris carbón de Ovrym era una marca para todos de que era uno de los Caídos, descendientes de los altos elfos de El'Edryn capturados, torturados y transformados por el Prime. Las razas de Korynn odiaban y temían a su pueblo. Para ellos era el coco. Pero como muchos prejuicios, era un miedo basado en la ignorancia. Porque su pueblo se rebeló hace mucho tiempo contra sus odiados amos y en los Reinos Exteriores, los lugares fuera de Korynn, eran los xydai, los cazadores más feroces del Prime en todos los Reinos. Gryph tuvo la bendición de llamar al estoico monje guerrero aliado y amigo.

Vonn, por otro lado, era un malenate elegante cuyo encanto y buena apariencia lo habrían convertido en una estrella de Hollywood en la Tierra. Sus constantes burlas a Lex y su amplia gama de habilidades de maleante sugerían que era un bueno-para-nada, pero el hombre era un templario de la Fuente profundamente espiritual, un caballero al servicio de un misterioso poder superior.

Gryph sonrió cuando los dos hombres cortaron dos tentáculos más, cada uno de los cuales cayó al suelo arenoso de la caverna. El xydai y el semielfo formaron una cuña defensiva mientras la bestia intentaba poner sus dos últimos tentáculos en posición defensiva.

El cuerpo bulboso de la criatura se interpuso dejando una gran abertura para el último miembro del equipo de Gryph.

Gryph lanzó un grito salvaje cuando Errat pasó a toda velocidad junto a él, con su hacha de doble hoja en alto. El enorme warborn golpeó el arma, partiendo en dos la carne blanca y blanda del cuerpo de la bestia. El metal crujió en la arena y luego chocó con la piedra. La bestia se quedó quieta y los tentáculos que le quedaban cayeron al suelo arenoso.

Los Warborn eran autómatas orgánicos construidos para una guerra que nunca habían podido librar. Recién despertados de un sueño milenario, los poderosos guerreros eran una especie que luchaba por encontrar un propósito. Le habían pedido a Gryph que les ayudara a encontrar ese propósito, y a pesar de sus reservas, Gryph había aceptado.

Errat, cuyo nombre significaba Equivocado en la antigua Thalmiir, era una rareza, incluso entre un pueblo que muchos encontraban extraño. Su alegría infantil y su insaciable curiosidad le hacían diferente. Su habilidad para manejar la magia lo hacía único, ya que ningún otro warborn podía aprovechar el *Mana* que fluía por su cuerpo. Si algo de esto le molestaba a Errat, nunca lo había demostrado.

Como si estuviera demostrando la opinión de Gryph sobre él, Errat agarró su hacha con ambas manos y la lanzó por encima de su cabeza. Un rugido como el de un oso estalló de él, ganándose varias miradas extrañas del resto del grupo. Lex sonrió y le dio una palmada en la

espalda al enorme autómata.

"Ves, lo estás consiguiendo grandote". Errat esbozó una amplia y extraña sonrisa y Lex se volvió para encontrar a los demás mirándolo. "¿Qué? Le estoy enseñando a expresarse".

"¿Puede expresarse a un volumen más bajo?" dijo Gryph, haciendo una mueca.

Lex miró a Gryph. "¿Estás bien, amigo? Llevas días siendo un gruñón insufrible".

"Estoy cansado, eso es todo", dijo Gryph, su tono se suavizó con la disculpa. "Entonces, ¿podemos mantener el ruido innecesario al mínimo?"

"Claro que sí, amigo. De todos modos, consideramos a Errat Aplasta, pero como es más un rebanador y cortador que un aplastador, decidimos que no tenía sentido."

"¡Errat Rebana!", rugió el warborn, sosteniendo su hacha sobre su cabeza con ambas manos.

Lex se encogió y lanzó una mirada nerviosa a Gryph. Luego le dio una palmadita a Errat en el brazo. "Amigo, no. Acordamos que eso tampoco funciona".

"¿No estábamos de acuerdo en que eras la peor opción para ser el mentor del grandullón?" preguntó Vonn, su tono sugería que era más una afirmación que una pregunta.

"No lo hicimos. Ustedes lo dijeron y Errat y yo nos sentimos muy insultados".

"Errat no fue insultado. A Errat le gusta el amigo Vonn, aunque sea un... cómo lo llamó el amigo Lex... un insufrible sabelotodo".

"Amigo, eso quedó entre tú y yo", dijo Lex, haciendo una mueca de disgusto ante el templario semielfo.

"Los insultos mezquinos son propios de una mente pequeña", dijo Ovrym y empujó al NPC. "Eres el *Léxico de Cerrunos*. Aprende a actuar con gracia y dignidad". El xydai caminó por la playa sin notar el calor del ceño fruncido de Lex.

"Oh, claro, elige las dos cosas en las que soy terrible", gritó Lex tras el adjudicatario.

"Decir las dos cosas implica que eres bueno en otras cosas. Tengo curiosidad, ¿en qué dirías que eres bueno?" preguntó Vonn, y luego se dirigió a la playa sin esperar a que el NPC respondiera. Lex abrió la boca y la volvió a cerrar.

El silencio se mantuvo durante varios segundos.

"Errat disfruta de los muchos y muy divertidos chistes del amigo Lex sobre genitales y gases corporales. Además, sabe aplastar muy bien y es muy bueno en *Análisis*". Errat sonrió a Lex y luego corrió tras Ovrym y Vonn, alcanzando a los hombres más bajos en varias zancadas fáciles.

"Cuando lo dices así, me haces parecer un adolescente idiota".

"Si la bota te queda", dijo Gryph, con una nota de diversión que atravesaba su fatiga. Le dio una palmada en la espalda a Lex y siguió a los demás por la playa. Después de un momento de murmullos, Lex los siguió.

Más adelante, un par de grandes puertas de piedra bloqueaban su camino. Si la información de Gryph era correcta, su premio estaba detrás de ellos. Vonn no encontró ninguna trampa y asintió a Errat y Ovrym, que abrieron las puertas. Gryph lanzó varios hechizos de *Luz Lejana*. Las bolas brillantes volaron hacia adentro y se pegaron a las paredes, revelando una cámara circular. Una rápida revisión de *Percepción* le aseguró a Gryph que la habitación estaba vacía.

Gryph dio un paso adelante, pero encontró su camino bloqueado por el mango de la maza de Lex. El NPC le dedicó una sonrisa avergonzada. El llamado *debo proteger a Gryph* llenó la mente del jugador y agitó la mano. "Por supuesto, asegúrate de que es seguro".

"Debo proteger a Gryph", murmuró Lex en un susurro bajo, casi avergonzado. El NPC gruñó irritado y atravesó las puertas como un general conquistador. Sus hombros se desplomaron al descubrir que la sala estaba vacía. "Ay, hombre, aquí no hay nada".

"Sí, lo hay", dijo Gryph y pasó junto a él. Sacó una pequeña bolsa de cuero de su mochila, deshizo las cuerdas y enredó los dedos en la fina arena. El movimiento lo tranquilizó, como un hombre que rastrilla un jardín zen. Lanzó un puñado de arena en un amplio arco sobre los lisos adoquines.

Por un momento no ocurrió nada, pero luego aparecieron tenues líneas y símbolos dorados. Gryph dio otro paso y arrojó varios puñados más de polvo, revelando un intrincado patrón de runas entrelazadas.

"Una forma rúnica", dijo Lex, con los ojos muy abiertos de asombro.

2

Su misión comenzó con el regreso de un viejo amigo y un aviso de peligro oculto.

Gryph no había descansado bien durante varias semanas. Como El'Edryn, una de las razas de elfos, Gryph no dormía. En su lugar, entraba en un estado de meditación llamado *Ensueño del Alma*, en el que su mente subconsciente flotaba en un vasto mar de experiencias vitales. Algunas de estas experiencias eran de su vida actual, la iteración de su alma conocida como Gryph y Finn Caldwell. Otras eran trozos de vidas pasadas.

Normalmente, cuando despertaba de su *Ensueño del Alma*, Gryph sólo recordaba fragmentos de la experiencia, como un sueño a medias. Últimamente, se despertaba asustado, preocupado y bañado en un sudor frío. La noche de la Advertencia, algo se sentía diferente.

Mientras estaba en su *Ensueño del Alma,* Gryph flotaba en un mar interminable de líquido plateado viscoso. Las esferas burbujeaban en la superficie, reflejando y distorsionando acontecimientos aleatorios de la vida pasada que albergaban. Si se concentraba en una esfera, Gryph podía revivir un atisbo de la vida que contenían. Algunas eran pequeñas, otras grandes. Gartheniel, el Regente medio elfo de Sylvan Aenor, le había enseñado que cada esfera era un momento importante de una vida pasada y que cuanto más grande era la esfera, más impactante había sido ese momento en los Reinos.

Durante semanas, cada vez que entraba en el *Ensueño,* se enfrentaba a una enorme esfera, cuya superficie reflectante estaba repleta de imágenes. Era la más grande que había visto, lo que sugería que era más impactante que su vida como último Rey de Piedra. El Prime había corrompido a Gryph en esa vida, y casi había desatado un holocausto sobre el mundo. No podía concebir un momento influyente en los Reinos, pero allí, mirándole a la cara, había uno cuyo impacto era mucho mayor.

¿Para bien o para mal? se preguntaba Gryph.

Se había obsesionado con responder a esa pregunta, pero la burbuja del alma se resistía a todas las indagaciones, impedía todo acceso. Le había costado en el mundo de la vigilia errores cometidos durante la elaboración, respuestas bruscas a los amigos y mal humor. Su pueblo merecía algo mejor.

Una noche, tras despertarse con un sudor frío, había dado un paseo hasta Sylvan Aenor, el refugio de los elfos al otro lado de las Aguas Profundas, para sentarse bajo el árbol empíreo Aurvendiel. El maravilloso ser emitía un campo de energía calmante. Allí encontró un poco de paz.

La tercera noche, mientras se apoyaba en el ancho tronco del poderoso árbol, una voz le habló, una voz que nunca pensó en volver a escuchar.

"¿Por qué estás tan amargado?"

Los ojos de Gryph se abrieron de golpe. ¿Había caído en el *Ensueño* sin darse cuenta? ¿Estaba tan agotado que había caído en el Mar Interminable sin haberlo elegido conscientemente? Sus ojos recorrieron la habitación, pero los únicos presentes eran el par de paladines que custodiaban la entrada a la Torre, y estaban demasiado lejos. Además, la voz sonaba a mujer.

Gryph se secó los ojos, se puso en pie y miró a su alrededor. *Sólo un sueño entonces. Algún fragmento de mi pasado burbujeando hacia el ahora.* Sabía que la teoría era falsa, pues reconoció la voz.

"¿Hola?" preguntó Gryph, mientras la esperanza, el miedo y la alegría se arremolinaban en su interior.

Un crujido bajo, como una pisada sobre un montón de hojas y ramitas, vino de detrás de Gryph y éste se volvió. La superficie del poderoso árbol se estremeció y una mujer salió del tronco. Su piel era blanca y brillante, sus cabellos eran enredaderas verdes y su vestido era una capa de hojas doradas. Sonrió mientras caminaba hacia él.

"Hola Gryph. Me alegro de verte".

"¡Sillendriel!" dijo Gryph, con los ojos muy abiertos por la sorpresa. Su corazón se desbocó dentro de su pecho cuando ella se acercó, y su *Análisis* reveló que era una dríade empírea, su alma ahora unida a Aurvendiel. Un millar de preguntas se agolparon en su mente. ¿Cómo había sobrevivido? ¿Hace cuánto tiempo había regresado? ¿Lo sabía Barrendiel? ¿Acaba de regresar o ha estado escondida dentro de Aurvendiel? Si era así, ¿por qué había esperado tanto tiempo para revelarse? ¿Por qué ahora? ¿Por qué a él?

"Shh". Ella le acarició la cara con sus finos dedos provocando un cosquilleo en él.

Se inclinó hacia su mano, sorprendido por la suave calidez de su piel. Su tacto drenó la tensión que atenazaba sus músculos y sus pensamientos se aliviaron. "¿Cómo?"

"Lo siento mi querido amigo, pero no tenemos tiempo para explicaciones. Necesitamos tu ayuda". Ella tiró suavemente de él hacia el tronco del árbol, colocando su mano con la palma hacia abajo sobre la brillante corteza. "¿Puedes sentirla?"

Gryph cerró los ojos y se metió dentro. Para la mayoría,

Aurvendiel no era más que el más alto de los árboles, pero Gryph sabía que no era así. Durante la batalla final contra el Aberrante, Gryph había unido su mente con el espíritu que ocupaba el árbol, una entidad angélica descendida hace tiempo de los cielos.

Había sido como compartir la mente con un ángel en una batalla contra un demonio. Aurvendiel había estado débil entonces, como resultado de un envenenamiento durante la guerra contra el Prime. Ahora estaba vibrante y alegre. Se notaba en su nuevo crecimiento, con los brotes que empezaban a surgir en las puntas de sus ramas.

"¿Esto es por ti?" preguntó Gryph.

"En parte", dijo Sillendriel asintiendo. "Mi alma ha encontrado un hogar dentro de ella y ambos nos hemos transformado. Pero yo desempeñé el menor de los papeles. Fue tu derrota de mi primo la que no sólo liberó a Aurvendiel de su asquerosidad, sino que también la limpió de los últimos vestigios del envenenamiento del Prime. Tomará tiempo, pero ella sanará y volverá a su gloria".

Gryph sonrió y la carga que llevaba se aligeró. Sillendriel colocó su mano sobre la de él. Pulsos de luz dorada brotaron bajo la superficie de la corteza, extendiéndose hacia arriba como el latido de un corazón antiguo.

"Sentimos tu dolor y tu miedo. Sabemos que la paz del *Ensueño te es retenida*".

"El recuerdo de mi vida pasada", dijo Gryph, la esperanza fluyendo a través de él. "¿Puedes ayudarme a atravesar su velo?"

"No", dijo Sillendriel, con una profunda tristeza cruzando su rostro. "Un *Ensueño* es una experiencia privada. Podemos entrenarte para nadar en el mar, pero sólo tú debes hacer el viaje. Recuerda que el *Ensueño* es todo lo que has sido, y algunos dicen que todo lo que serás. Lo que traes a él se magnifica e intensifica. Para encontrar lo que buscas, debes entrar con una mente clara y un corazón alegre".

"¿Cómo?" dijo Gryph, irritado por lo impotente que le hacía sentir su fracaso en el *Ensueño*.

"No puedo decirte cómo, cada hombre y mujer debe encontrar ese camino por su cuenta", dijo Sillendriel. "Y antes de que preguntes, incluso mis visiones son meros atisbos de lo que puede venir, vistos a través de una niebla. Tal vez, con el tiempo, la niebla se despeje y pueda ser de más ayuda, pero por ahora..."

Gryph le puso las manos sobre los hombros. "Estás aquí, vivo. Eso es una ayuda más grande de lo que puedes imaginar". La energía nerviosa lo atravesó y se quedó callado, sin palabras.

Sillendriel sonrió y lo miró fijamente. Sus ojos eran estanques gemelos de agua azul zafiro y Gryph se sintió asombrado por la corriente que fluía por ellos. Ella tomó sus dos manos entre las suyas y el corazón de Gryph tronó en su pecho. Perdió la noción del tiempo y

del lugar mientras nadaba en esos ojos. Ella bajó la mirada, tratando de ocultarle su sonrisa de dolor.

"Ojalá pudiéramos explorar ese camino, pero por cada momento de alegría que veo, hay una medida igual de dolor y destrucción. No podemos". Ella se acurrucó contra su pecho.

"Yo...", comenzó Gryph, pero luego cerró la boca. No había nada que decir y quiso que su corazón se ralentizara. "Lo entiendo". No lo entendía, pero sabía que ella necesitaba oírle decir que lo hacía.

Volvió a mirarle, con una tristeza desesperada que llenaba su sonrisa. Un momento después se desvaneció. "Tenemos un regalo para ti, y una petición". Ella retiró sus manos de las de él dejando una pequeña y dura pepita metida en su palma.

Abrió la mano y vio una bellota dorada que brillaba con luz interna. Su habilidad Identificar se activó.

Encuentras una Semilla de Esencia Empírea.

Las Semillas de Esencia Empíreas son matrices de energía empíricas puras cultivadas por árboles empíreos. Son muy raras fuera del reino empíreo. Cuando las consume un ser consciente, la semilla limpia y fortalece el cuerpo, la mente y el alma, mejorando y cambiando el núcleo de su ser.

Los efectos son muy variados y dependen de diversos factores, como las fases de las lunas, el estado de ánimo del usuario, la hora del día y otras condiciones.

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par y asintió con un gesto de agradecimiento. "No sé qué decir".

"No hace falta que digas nada", dijo Sillendriel con una sonrisa. Se inclinó y susurró. "Espera hasta la noche de las lunas llenas. Entonces estarán sincronizadas y consumir la semilla bajo su luz aumentará la potencia de los dones concedidos".

"Gracias". Gryph contempló la brillante semilla durante unos instantes, bañándose en la buena voluntad que desprendía el precioso regalo. Metió la semilla en su bolsa de almacenamiento y se volvió hacia Sillendriel.

Caminaba con pies tan ligeros que parecían flotar sobre el suelo. Pronto estuvo en el lugar donde se había desangrado. El lugar donde había muerto.

"¿Estás bien?" preguntó Gryph, deseando desesperadamente consolarla, pero temiendo el camino que recorrerían.

Bajó la cabeza. "A veces no parece real". Se puso las manos delante de ella, girándolas hacia delante y hacia atrás, dejando que el sutil brillo dorado de Aurvendiel jugara sobre su piel blanca. "Debería haber sabido que Myrth..., que era aberrante. Sólo habría hecho falta

un toque".

"Tu no tienes la culpa. Su maldad era suya y sólo suya, no tuya. Está muerto y la historia olvidará su nombre".

Levantó la cabeza y se volvió hacia él con una sonrisa. "La sabiduría de toda una vida vive en tu alma, y has hecho más que tu parte, pero me temo que debemos pedir tu ayuda una vez más".

"Cualquier cosa", dijo, con los ojos atentos.

Sillendriel sonrió y le mostró a Gryph los verticilos y las líneas casi invisibles talladas en la base del árbol. Era antiguo y casi indetectable hasta que Gryph introdujo el *mana* en él, su habilidad de *Magia Ritual le permitió sacar a la luz* los grabados.

"Una forma rúnica", dijo Gryph con asombro.

"Una forma rúnica de camuflaje, para ser exactos", dijo Sillendriel. Se dirigió hacia un gran corte en el costado del árbol. Parecía que un rayo había carbonizado la madera viva. Al acercarse, Gryph se dio cuenta de que el corte dividía una parte importante de la forma rúnica. "Impulsada por Aurvendiel, esta forma rúnica ha envuelto el valle desde los días de la invasión de los Prime, protegiéndonos a todos de ser descubiertos".

"Este daño es reciente".

"Sí, infligido por la *Niebla Negra* durante la batalla contra el Aberrante".

Gryph colocó su mano sobre el corte, trazando la herida con dedos suaves. "Esto es obra mía".

"La salvaste. Me salvaste a mí. Nos salvaste a todos". Bajó la cabeza y se detuvo durante un breve instante. "Y ahora, me temo, te pido que lo hagas de nuevo".

"¿Está dañado? ¿Estamos a salvo?"

"Por ahora, sí, pero el campo se debilita con el paso de los días. Todavía nos oculta del observador casual".

"Pero ¿qué hay del buscador intencional?" El rostro de Aluran llenó la mente de Gryph y un escalofrío le recorrió la columna vertebral. El Alto Dios creía que Gryph estaba muerto y Gryph no tenía motivos para creer que ese estado de cosas había cambiado. *Pero, hay más en este valle que el Alto Dios teme.* La Niebla Negra había esclavizado brevemente a todos los seres sensibles de Korynn, incluido Aluran. Él conocía su poder y no se detendría ante nada para tomarlo para sí mismo. *Si alguna vez descubre dónde está, dónde estamos, entonces ninguna cantidad de trucos nos mantendrá a salvo*.

La voz del Coronel llenó la mente de Gryph. *No es una cuestión de si, sino de cuándo. Debes estar preparado, hijo*.

Gryph se quedó mirando el corte irregular en el costado del árbol empíreo, cuyos bordes quemados ya estaban al ras del verde pálido del nuevo crecimiento. Luego dirigió su mirada a la dríade empírea.

"Lo arreglaremos. Encontraré la forma de reparar el campo". Quitó un trozo de corteza quemada, dejando ver la madera sana que había debajo. "Entonces... entonces todos estarán a salvo de nuevo".

Se te ha ofrecido la misión. Asegura el Campo, Asegura el Futuro.

Se te encomienda la tarea de reparar la forma rúnica de camuflaje que protege el Valle de ser descubierto, espiado o adivinado. Para lograr este objetivo, debes construir o descubrir una forma rúnica de camuflaje totalmente funcional, tallarla en la base del árbol empíreo Aurvendiel y luego alimentar la forma rúnica.

Dificultad: Complicado.

Recompensa: Una base de operaciones segura.

Plazo: dos semanas.

Sanción por incumplimiento: Descubrimiento.

XP: 100,000.

ELLA LE SONRIÓ, y él casi le tendió la mano. "Eres un regalo del cielo, Gryph de la Tierra, pero me temo que pronto no existirá un lugar seguro en todos los Reinos".

Gryph deseaba más que nada demostrar que estaba equivocada.

3

Para ayudarle en la misión para reparar la forma rúnica de camuflaje, Gryph había reclutado a Eadweanna y a los demás eruditos. Tras varios días de búsqueda en los vastos archivos de la biblioteca de Dar Thoriim, encontraron un libro decrépito. En sus páginas estaba la historia de un hombre llamado Exuum. Allí encontraron una mención al último lugar de descanso de un mago ritual muerto hace mucho tiempo.

Syndravion se ha vuelto loco. Ayer el tonto arrogante mató a la criada. Pensó que la anciana era yo, insistiendo en que yo había robado de algún modo el cuerpo de la pobre mujer, y que había venido a matarlo. Y la única manera de salvarla, afirmó, era matarla para que yo no pudiera seguir poseyéndola. No puedo decir por qué me dejó vivir. Esta mañana no lo mencionó, como si hubiera olvidado que había sucedido.

Ahora sé que nunca piensa enseñarme sus secretos. No sé si él mismo los recuerda. Me voy con las primeras luces del día. Sólo hay unos días al sur del viejo cráter hasta Pyr. Allí, puedo vivir una buena y larga vida. Mi partida significa que mi búsqueda para aprender las profundidades de la Magia Ritual terminará, pero al menos tendré mi vida y mi cordura. No se puede decir lo mismo de Syndravion.

UTILIZANDO el sistema de la *Puerta Portal*, el *Grupo de Aventureros* viajó a las antiguas catacumbas ocultas en las interminables praderas cercanas a la Ciudad Libre de Pyr, en la orilla norte del Mar Central. En esa guarida encontraron lo que buscaban.

"Una forma rúnica", dijo Lex, con los ojos muy abiertos de asombro.

"Una forma rúnica de camuflaje, para ser exactos", dijo Gryph con una sonrisa y extendió más *Arena de Revelación mágica* por el suelo, revelando todo el patrón. Gryph se arrodilló y puso una mano sobre el brillante círculo de energía.

Las formas rúnicas eran dispositivos de canalización y concentración que permitían a un hábil practicante de *Magia Ritual* aprovechar vastas cantidades de *Mana* en un efecto de hechizo. A diferencia de los hechizos tradicionales, las formas rúnicas podían aprovechar las reservas de mana de otras personas. Los resultados

eran increíbles y a menudo permanentes.

Gryph cerró los ojos y movió su voluntad a lo largo de las curvas y los verticilos de la forma rúnica, buscando el detonante que le permitiera apagarla. Si el diario de Exuum era correcto, aquí se escondían dos maravillosos premios.

Para ganarlos, necesitaba descifrar y desactivar la forma rúnica de camuflaje. Mover su mente a lo largo de los caminos del complejo dibujo comenzó con facilidad, pero a medida que su mente llenaba más y más la forma rúnica, la resistencia se hizo más gruesa, como vadear una avalancha de nieve espesa y húmeda.

A medida que su conciencia se movía por la forma rúnica, buscando una runa entre cientos, el *mana* almacenado en el patrón tenía menos espacio que ocupar. Menos espacio significaba más resistencia. La presión crecía, y se sentía como si se retorciera en el barro empalagoso con los brazos atados a la espalda. El sudor se acumulaba en su frente mientras fluía sobre las runas, cuyo significado conocía al instante gracias a su *Divinidad Prime*.

La mota de la creación pura se había unido a él cuando entró por primera vez en los Reinos. Le otorgaba una serie de habilidades fantásticas, pero era el *Don de Lenguas,* fácilmente ignorado, que estaba demostrando su valor ahora. Le permitía entender prácticamente cualquier idioma que escuchara o leyera como si fuera su lengua materna.

Gracias a su investigación, había aprendido que las runas eran la forma escrita del antiguo lenguaje de los dragones, y que contenían poder en sus curvas y líneas. Los dragones se habían extinguido hacía milenios y con su muerte, y los apocalipsis gemelos de la Ruina y la invasión de los Prime, el conocimiento de su lenguaje casi había desaparecido. Él era probablemente uno de los pocos seres en Korynn capaz de derivar el significado de las antiguas palabras dracónicas.

Atravesar la forma rúnica le llevó a concentrarse tanto, que casi pierde la runa que buscaba. La runa que significaba *Fin* en dracónico. El mago ritual había escondido bien el carácter, ocultándolo dentro de un espiral decorativo en una última defensa para proteger su tesoro. Gryph inyectó *mana* en la runa, y sonrió cuando toda la forma rúnica se llenó de poder y parpadeó.

"Impresionante", dijo Lex.

Gryph abrió los ojos. En el centro de la forma rúnica había aparecido una tarima de tres pisos. Encima de la plataforma elevada había un gran cofre de madera marrón oscuro, casi negro, revestido con bandas de metal de color platino. Antes de que pudiera ponerse de pie, Lex se precipitó hacia adelante, extendiendo su mano.

"Yo no haría eso si fuera tú", advirtió Vonn.

Lex retiró la mano como un niño que descubre el dolor de un fuego

abierto y se giró para mirar al maleante templario. "¿Por qué no?"

"Es un imitador", dijo Vonn hurgando en sus dientes con un pico de marfil.

"¿Un qué?" Preguntó Lex, retrocediendo.

"Un imitador. Una criatura que cambia de forma y se disfraza de cofre o de puerta o de cualquier otro objeto mundano, esperando que algún ingenuo se acerque para... SNAP... arrancarle una mano".

Lex retrocedió a trompicones, con los ojos muy abiertos en el pecho. "¿Lo dices en serio?"

"Por supuesto que no. ¿Qué clase de bastardo retorcido tendrías que ser para crear una criatura como esa? Pero gracias por demostrar tu credulidad".

"Eres un verdadero imbécil, lo sabes", dijo Lex.

El maleante se encogió de hombros. "Abraza lo que eres".

Vonn se arrodilló ante el cofre, examinándolo con su elevada *percepción*. Deslizó un juego de ganzúas en un agujero apenas perceptible y un momento después la cerradura hizo clic. Abrió el cofre y le hizo un gesto a Gryph. "Está limpio".

Gryph asintió con un gesto de agradecimiento y miró dentro del cofre. En el interior acolchado había dos objetos: un gran libro revestido con el cuero de alguna bestia con escamas. Un pesado broche de metal lo cerraba. Junto al libro había una esfera ovoide aplastada construida con placas de metal interconectadas. Tenía el tamaño y la forma de una barra de pan italiana redonda. Gryph levantó el libro con cautela y activó *Identificación.*

Encuentras el ***Códice de Maravillas Rituales del Gran Maestro Syndravion.***

Clase de artículo: Mayor.

Categoría del artículo: Activo.

Los códices son poderosos libros mágicos que contienen una pequeña parte de los recuerdos y poderes del mago que los creó. Mientras que las piedras de hechizo estándar permiten a los usuarios aprender un solo hechizo, los códices pueden almacenar mucho más, incluyendo habilidades, múltiples hechizos, aumentos de nivel de habilidad y una amplia variedad de otra información esotérica.

El Códice de Maravillas Rituales contiene los conocimientos secretos del Gran Maestro Syndravion, incluidas las instrucciones sobre las funciones y operaciones del Occulorum.

La lectura del códice puede poner a prueba las mentes más débiles y posee salvaguardas ocultas diseñadas para proteger el códice de ojos indignos.

GRYPH TUVO cuidado de no accionar el pestillo y entregó el *Códice de Maravillas Rituales* a Vonn, quien lo revisó en busca de trampas. El maleante no encontró nada evidente, pero advirtió a Gryph que los códices eran notoriamente peligrosos. Gryph le dio las gracias y levantó el dispositivo ovoide del cofre y activó su talento de *identificación* por segunda vez.

*Encuentras el **Occulorum (Cerrado)***

Clase de objeto: Artefacto.

Categoría del artículo: Activo/Pasivo.

El Occulorum es un dispositivo de diagnóstico, grabación y grabado creado por el Gran Maestro Mago Ritual Syndravion después de sacrificar su mano derecha a un dragón para obtener un conocimiento maravilloso. La Magia Ritual requiere la creación de formas rúnicas, patrones complejos dibujados en superficies que luego se potencian con Mana.

Poder Activo (1):

Analizar forma rúnica: El Occulorum puede analizar cualquier forma rúnica existente para identificar el propósito, los poderes, el rango y los niveles de mana de la forma rúnica.

Poder Activo (2):

Almacenar una forma rúnica: Las formas rúnicas son dibujos simbólicos increíblemente complejos y muy precisos. Cualquier desviación puede hacer que la forma rúnica falle o presente efectos no deseados y peligrosos. El Occulorum escanea y almacena las formas rúnicas para su estudio o uso posterior.

Poder Activo (3):

Grabado de formas rúnicas: Las formas rúnicas requieren un alto nivel de habilidad artística para ser dibujadas. Tras perder la mano, Syndravion no podía dibujar estos complejos diagramas rituales. Creó el Occulorum para evitar su desventaja. El Occulorum permite al usuario grabar formas rúnicas en una amplia variedad de superficies como si su ventaja de dibujo ritual fuera igual a su rango de magia ritual.

Poder activo (4):

Reparar forma rúnica: Las formas rúnicas dañadas dejan de funcionar hasta que se reparan. Los practicantes de Magia Ritual pueden "ver" la parte dañada y ordenar al Occulorum que la repare.

Poder pasivo (1): Al analizar, reparar o grabar una forma rúnica, el Occulorum aumenta el rango efectivo del usuario en Magia Ritual en dos

rangos. Estos rangos no permiten al usuario adquirir ventajas superiores a su rango real y todas las demás habilidades y efectos están determinados por el rango y el nivel reales del usuario.

Nota: El Occulorum está bloqueado. Di la palabra de poder para desbloquear el artefacto.

GRYPH SE SENTÓ, de espaldas al cofre. Lex lo miró con recelo, quizás esperando que una boca oculta se abriera y devorara a Gryph. Cuando no ocurrió nada, la tensión en los hombros del NPC se relajó y miró a Vonn.

"A veces te odio".

"No se puede ser todo para todos", dijo el semielfo encogiéndose de hombros.

Gryph hizo un gesto a Vonn, y el semielfo le entregó el pesado libro. "Las advertencias de este libro son duras, así que necesitaré que estén atentos a cualquier otra bestia que hayamos pasado por alto. Lo último que necesito es otra bestia de tentáculos que venga por mí cuando estoy en un trance espástico". Volvió los ojos hacia el warborn que había pasado gran parte de las últimas semanas estudiando con los sanadores. "Errat, eres mi médico si tengo un ataque o necesito curación".

El warborn se inclinó. "Errat agradece el honor de la confianza del amigo Gryph, y prometo manejar tu cuerpo tan bien como pueda mientras estés incapacitado".

Lex abrió la boca listo para soltar algún comentario ingenioso, pero no salió nada. "No tengo nada".

"Nuestra suerte se mantiene entonces", dijo Ovrym, desenfundando su espada. Lex y Vonn prepararon sus propias armas y los tres se pusieron en guardia. Con un guiño a Errat, Gryph abrió el cierre del códice. No ocurrió nada y Gryph soltó un suspiro que no se había dado cuenta de que había retenido. Con una última mirada a sus amigos, abrió el libro.

Las palabras y las formas rúnicas llenaban la página. Cuando sus ojos se posaron en ellas, comenzaron a moverse. Las palabras se enroscaban en las páginas como ciempiés hechos de letras. Las formas rúnicas giraban, palpitaban hacia fuera mientras la superficie del libro se volvía tridimensional.

La forma rúnica más grande se levantó de golpe, envolvió a Gryph, y luego estaba en otro lugar.

4

Gryph tropezó y casi se cayó. De alguna manera, aunque había estado sentado hace un momento, ahora estaba de pie sobre una pasarela de piedra. Se tambaleó, pero recuperó el equilibrio antes de caer por el borde en una masa pantanosa verde de... algo. No podía decidir si era un líquido o un sólido. Era ambas cosas y ninguna.

Un déjà vu parpadeó en los bordes de su conciencia y vio partes de su *Ensueño del Alma* y del *Mercado de Puntos de Ventaja* en el pantano de los sentidos. *El éter*, dijo una voz, una de sus voces.

Gryph apartó su mirada de la materia prima de la creación y miró hacia el cielo. Gruesas nubes gris-verdosas fluían por encima en un torbellino de células de tormenta interconectadas. Los relámpagos de color azul plateado brillaban entre ellas en vastas cadenas, iluminando una y otra de las bolsas de aire y humedad.

Cada destello revelaba un horror de tentáculos enroscados que pululaban dentro de las nubes y Gryph se estremeció cuando un trueno retumbó sobre él. Los tentáculos eran como la bestia que el grupo había matado en la tumba, pero mucho más grandes. *Y estos están volando entre las nubes*, se dijo a sí mismo. *Camina en silencio, camina rápido*.

Gryph apartó la mirada de las monstruosidades que se retorcían y subió una serie de escaleras, luchando como un niño pequeño que aprende a caminar. Algo relacionado con el hecho de atravesar dimensiones siempre le hacía perder el equilibrio, pero recuperaba el equilibrio con cada paso y pronto llegó a una plataforma circular. Cinco calzadas sobresalían como los radios de una rueda, cada una de las cuales conducía a un estrado más pequeño. En el centro de cada una de ellas había un atril de piedra en el que los ejemplares del *Códice de Maravillas Rituales* se balanceaban hacia arriba y hacia abajo como si flotaran en el oleaje de un mar en calma.

El corazón de Gryph se aceleró ante la perspectiva de obtener cinco volúmenes más de conocimientos de *Magia Ritual* y dio un paso cauteloso hacia la plataforma central. Un destello de luz gris plateada estalló bajo su pie y recorrió las intrincadas líneas talladas alrededor de toda la plataforma. Reconoció la activación de una forma rúnica y trató de volver a bajar las escaleras, pero la energía se extendió por toda la tribuna más rápido de lo que sus ojos podían seguir y su cara

se estrelló contra una pared invisible tan dura como la piedra.

Los pelos de la nuca de Gryph se levantaron, y una voz llegó a sus oídos. "¿Eres tú Exuum, cockalorum traidor?" Cuando Gryph se volvió, ya tenía preparados dos de sus nuevos cuchillos arrojadizos. Lo que vio le impidió actuar.

De pie en el centro de la plataforma había un hombre delgado, con la espalda torcida y encorvada. Llevaba una túnica raída y mugrienta que en un pasado más lavado podría haber sido lujosa y empuñaba un bastón de madera retorcido en la mano izquierda. El pelo desordenado le estallaba en la cabeza y una barba desaliñada, tan llena de desechos que habría sido un nido pasable para un pájaro, se le desprendía de la cara. Sus ojos reumáticos se cerraron en rendijas mientras miraba a Gryph.

¿Qué clase de salvaguardias son éstas? se preguntó Gryph, recordando la advertencia que venía con la descripción del códice.

"Te ves más alto Exuum, y mucho menos feo". Señaló a Gryph con el muñón de su brazo derecho. "¿Has vuelto a robar el cuerpo de alguien?"

De nuevo, Gryph pensó alarmado, pero recuperó la compostura al ver la mano que le faltaba al hombre. "¿El Gran Maestro Syndravion*?"*

"Por supuesto, yo soy yo, Exuum. ¿Quién más podría ser si no fuera yo? Tú eres el que va por ahí arrebatando cuerpos a la gente". Los ojos del anciano se entrecerraron aún más y Gryph se preguntó cómo podía ver el hombre. "Espera, ¿estás seguro de que eres Exuum, o has robado el cuerpo que robó Exuum?".

Por un momento Gryph sintió que estaba hablando con un Lex senil. "No, soy Exuum, y siento haber robado este cuerpo. Espero que no ofenda".

"Si el anterior propietario fue tan tonto como para dejarlo tirado, no me importa". Como si estuviera bajo el influjo de su propia influencia subliminal, Syndravion se rascó el costado de la nariz con el muñón. Un desagradable sonido de aplastamiento cruzó el espacio entre ellos. Tras varios segundos, el anciano se detuvo y miró a Gryph. "¿De qué estábamos hablando?"

Gryph vio una oportunidad. El Gran Maestro Syndravion, si es que realmente era él y no un simulacro del hombre, estaba claramente un poco aturdido en el cerebro. Si Gryph podía mantenerlo fuera de balance, tal vez tendría acceso al conocimiento del códice.

"Estabas a punto de compartir conmigo tus mayores descubrimientos Gran Maestro".

Syndravion ladeó la cabeza, como un loro confundido. "¿De verdad? Eso no suena en absoluto a mí. ¿Acaso no prometo siempre contarte mis secretos y luego los oculto?"

"Sí, y además es bastante divertido", dijo Gryph, forzando una

ligera risa en su tono. "Pero sabio Gran Maestro, ¿no recuerda las órdenes que me dio anoche?"

"¿Ordenes?" El mago loco miró fijamente a Gryph, con el rostro fruncido mientras se chupaba fuertemente los dientes. "Por supuesto, lo recuerdo. Me sorprende que lo hagas. De hecho, si realmente eres Exuum y no un impostor, no puedo dejar que me engañes para que reveles mis órdenes. En su lugar, me dirás cuáles fueron esas órdenes".

El cerebro de Gryph nadaba ante la profunda ilógica del comentario y esperaba que el hombre no lo estuviera manipulando, tomándolo por tonto. *¿Es más seguro esperar que sea un lunático inestable?* preguntó la voz fantasma del coronel. Gryph quiso fruncir el ceño ante las palabras de su padre muerto, pero mantuvo el rostro encerrado en una sonrisa agradable. Quién sabía lo que el mago le haría si creía que estaba mintiendo.

"Por supuesto, Gran Maestro", dijo Gryph e hizo una profunda reverencia. "Me dijiste que te retirabas y que por mis muchos años de servicio leal me habías elegido para continuar tu legado".

"¿Lo hice? ¿Por qué iba a hacer eso?" Miró fijamente a Gryph, la sospecha empezaba a atravesar la niebla de su mente adormecida. Levantó su bastón y Gryph supo que tenía pocos momentos antes de que el mago desatara su ataque. "Eso no parece propio de mí en absoluto. Soy demasiado egoísta para entregar mis conocimientos a gente como tú".

La mente de Gryph buscó una salida y sus ojos se abrieron de par en par cuando el Gran Maestro se puso de pie y le apuntó con su muñón. El poder aulló a través del cuerpo del anciano, envolviéndolo en espirales multicolores de *Mana*. Gryph sospechaba que, a pesar de su edad y de su locura, el hombre podía derribarlo en un instante, especialmente aquí, en cualquier extraño reino que la locura hubiera construido. Los ojos de Gryph se quedaron mirando el muñón y le vino un pensamiento provocado por una sola línea de *la* descripción del *Códice de Maravillas Rituales*.

"El dragón", soltó Gryph.

"¿Dragón? ¿Qué dragón?" Syndravion miró su muñón y se estremeció, dando un salto hacia atrás como si se hubiera olvidado de la extremidad amputada. "Oh, ese dragón", dijo, con un mohín infantil en los labios. "Odio a ese dragón. Por eso lo maté".

"Pero no lo hiciste, ¿recuerdas?"

"¿No lo hice? Pensé que lo había hecho".

"Todos pensamos que lo hiciste, pero el dragón te engañó por ...."

"Tomar el cuerpo del jardinero", dijo Syndravion, con los ojos muy abiertos y la voz con el tono "ah ha" de un teórico de la conspiración convencido de que su estúpida teoría es cierta.

Gryph tosió para disimular su sorpresa. "Sí... exactamente. Y me

ordenaste que lo matara ya que un dragón en el cuerpo de un humilde jardinero es..."

"Por debajo de mí", dijo el mago, con los ojos muy abiertos por la comprensión. "Sí", dirigió una mirada alegre a Gryph. "Sí, sí, ahora lo recuerdo". Le hizo un gesto a Gryph para que se acercara, desapareciendo toda amenaza y sospecha. "Te enseñaré a usar mi *Occulorum* y luego podrás elegir el conocimiento de uno de mis códices. Con él podrás matar al dragón jardinero". Barrió su brazo en un amplio arco hacia los cinco atriles, su movimiento errático casi le hizo perder el equilibrio.

"¿No sería mejor que me enseñaras todas tus técnicas, para que tenga más posibilidades de cumplir mi misión?"

"¿Matar a un jardinero?" preguntó Syndravion con un grito. "No, el *Occulorum* y el poder de un códice son más que suficientes para lograr esa hazaña. Además, sólo eres de nivel 19 en *Magia Ritual,* un mero bebé en el bosque. *Habla* conmigo cuando hayas avanzado un rango. Quizá te permita aprender más, o quizá te mate". Syndravion sonrió como un niño que se entera de que pronto tendrá vacaciones en Disney World, y se volvió hacia el conjunto de códices, haciendo un gesto a Gryph para que lo siguiera. "Ven, ven".

Una alarma rugió en la cabeza de Gryph. *Si sabe que soy de nivel 19, ¿qué más sabe? ¿Se trata de una estratagema?* Sabiendo que tenía que seguir el juego, Gryph se acercó y se puso al lado del demente Gran Maestro.

"Primero... para usar el *Occulorum*... necesitas..." Syndravion dijo, frunciendo el ceño por lo chirriante de su voz antes de abrir y cerrar la boca varias veces para humedecer la pasta pegajosa que cubría su lengua. Falló si su expresión agria era una señal y refunfuñando para sí mismo soltó su bastón. "Huurrm... supongo que tendré que hacerlo... por las buenas. Esto puede... hacer cosquillas".

El bastón flotó en el aire atrayendo la mirada de Gryph y, un segundo después, la mano de Syndravion salió disparada, con el pulgar y los dedos pellizcando las sienes de Gryph con una fuerza sorprendente. Gryph lanzó un grito de alarma, pero luego se quedó sin fuerzas cuando un torrente de información se vertió en él.

La mente de Gryph se arremolinó y el dolor casi lo obligó a arrodillarse, pero resistió, comprendiendo que no era momento de mostrar debilidad. Un momento después, el dolor en la cabeza y el retorcimiento del estómago cesaron y Gryph supo cómo usar el *Occulorum*. Miró al anciano con un nuevo respeto. El mago ritual había creado la versión de los Reinos a partir de una matriz de escaneo unida a una unidad de replicación. Las posibilidades de un dispositivo así abrumaban a Gryph.

Syndravion se volvió hacia los cinco códices. "Okey Dokey, ¿cuál

quieres?"

Gryph se retorció durante varios segundos mientras intentaba recuperar la compostura.

"Rápido, rápido Exuum, no me hagas preguntar de nuevo o te desollaré vivo".

"Lo siento", dijo Gryph, bajando la cabeza en una pequeña reverencia. "¿Cuáles son mis opciones?"

Un gruñido de descontento, o quizás de malestar gastrointestinal, recorrió a Syndravion mientras miraba de un códice a otro. "Bueno, hay cinco caminos: *el Patrón del Poder, el Patrón de la Magia, el Patrón de la Astucia, el Patrón de la Iluminación* y *el Patrón del Avance*. Todos tienen valor, pero algunos son más valiosos que otros".

Gryph estaba a punto de preguntar cuáles eran las diferencias cuando una indicación llenó esta visión.

Los Cinco Patrones.

El patrón del poder:

Enseña una forma rúnica que aumentará las habilidades Marciales de aquellos que caminen el patrón.

El patrón de la magia:

Enseña una forma rúnica que aumentará las habilidades Mágicas de aquellos que caminen el patrón.

El patrón de la astucia:

Enseña una forma rúnica que aumentará las habilidades de Sigilo de aquellos que caminen el patrón.

El patrón de la iluminación:

Enseña una forma rúnica que ampliará el Entendimiento de los que caminen por el patrón.

El patrón de avance:

Enseña una forma rúnica que ampliará el Aprendizaje de los que caminen el patrón.

"¿QUÉ SIGNIFICA CAMINAR EL PATRÓN?" preguntó Gryph desconcertado. Las pocas formas rúnicas que había encontrado no tenían caminos. Eran dibujos complejos que potenciaban un efecto de hechizo concreto. Las había considerado como programas informáticos mágicos. Simplemente lo eran, no había camino.

"¿Qué quieres decir?" Preguntó Syndravion ladeando la cabeza hacia Gryph como si fuera un idiota. "Camina". El hombre de la túnica empezó a arrastrar los pies en círculos. "Camina. Así. ¿Nunca has caminado antes?"

Gryph se quedó mirando.

"Siempre fuiste un tonto Exuum. Primero, dibuja la forma rúnica". Syndravion se burló dibujando una elaborada forma rúnica, sacando la lengua en señal de concentración. "Luego le das energía". Levantó los

brazos por encima de la cabeza e hizo una serie de ruidos de energía y vagos sonidos de explosión. "Luego caminas el patrón". Caminó por un intrincado camino circular que sólo él podía ver. "Y entonces obtienes los poderes". Tuvo un espasmo como el de un hombre que se electrocuta.

"De acuerdo entonces", dijo Gryph y miró cada libro. Los tres primeros patrones parecían explicarse por sí mismos, pero la vaga descripción de los dos últimos despertó su interés. "¿Y la diferencia entre entender y aprender?"

"Sencillo. *Entender te permite* utilizar mejor lo que ya sabes, mientras que *Aprender te permite* aprender más cuando aprendes". Los ojos del anciano se convirtieron en rendijas de sospecha. "Ya te he dicho todo esto antes. ¿Por qué lo vuelves a preguntar?"

"Sólo estoy siendo minucioso", dijo Gryph, con la voz un poco más aguda de lo normal. Aunque la explicación no le parecía sencilla, temía que cualquier otra pregunta despertara sospechas en el inestable Gran Maestro. *Entonces, ¿ganar más con lo que aprendo o saber más con lo que gano?*

Los tres primeros patrones eran muy prometedores, sobre todo si podían potenciar el ejército que estaba construyendo, pero le llamaron la atención los dos últimos, el Patrón de la Iluminación y el Patrón del Avance. Gryph se imaginó que ambos conceptos funcionaban de la mano de su habilidad *Lore*.

La agonía de la elección hacía que le doliera la cabeza, pero sólo le faltaba un nivel para alcanzar el siguiente en *Magia Ritual*. Cuando lo hiciera, tal vez podría regresar a este extraño reino y, si sobrevivía a la locura de Syndravion, aprender la segunda forma rúnica. *Eso es un gran "si".* pensó Gryph.

"Apúrate joven, no tengo todo el día", dijo Syndravion y luego una mirada pensativa cruzó su rostro. "En realidad, sí, pero estoy harto de mirarte. Eres demasiado hermoso con esos ojos grises tan conmovedores, tus mechones plateados y esos pómulos tan altos. Seguro que me haces sentir mal conmigo mismo o me pones de los nervios". El anciano miró con desprecio a Gryph por un momento. "Quizá un poco de ambas cosas".

Gryph retrocedió un paso, poniendo espacio entre él y el antiguo Gran Maestro. Después de un momento, el mago retrocedió e hizo un gesto hacia los atriles. "Lánzate, muchacho. Ese dragón no se va a matar solo".

Gryph se adelantó y entonces recordó la última nota de *la* descripción del Occulorum. "Espera, necesito la palabra de poder para desbloquear el *Occulorum*".

"Oh, claro", dijo Syndravion, golpeando su muñón contra la frente en un movimiento de duh'. "La palabra de poder es..." Miró fijamente a

Gryph, quizás esperando que adivinara.

Gryph esperó varios momentos mientras la tensión aumentaba. "¿Sí?"

"¿No vas a adivinar?"

"No", dijo Gryph, su tono descendiendo hacia la hostilidad.

"Oh. No eres nada divertido. La palabra de poder es... salchichas".

"¿Qué?" dijo Gryph, tan desconcertado como irritado.

"Salchichas, salchichones. Ya sabes, carne y especias embutidas en un revestimiento intestinal. Riqueza deliciosa. ¿No las tienes en tu país? Es una pena que no las tengan. Te diré algo, la próxima vez que estés aquí, si estoy de buen humor y no te mato, asaremos algunas sobre un buen fuego. ¿Qué dices a eso?"

"De acuerdo, entonces", dijo Gryph y, sin otra palabra ni mirada, se dirigió al códice *del Patrón de la Iluminación*. Sus dedos rozaron la tapa y ésta se abrió. Más líneas arremolinadas y runas serpenteantes giraron hacia él y un destello lo cegó. Una indicación llenó su visión.

Has aprendido la forma rúnica Camino de la Iluminación

Rango: Oficial.

Requisito de activación: 30.000 de mana.

Requisito de energía: 1.000 de mana (por camino).

Aquellos que sigan el patrón de esta forma rúnica obtendrán una mayor iluminación del mundo que les rodea. Los caminantes obtendrán una bonificación a su Sabiduría. Sus mentes serán más claras y harán conexiones entre cosas dispares. Los caminantes pueden descubrir que son más intuitivos y que tienen un mayor control sobre sus emociones y recuerdos, e incluso comprenderán mejor sus sueños.

En la práctica, esta iluminación potencia la eficacia de todas las habilidades, ventajas, hechizos y otras habilidades que ya poseen, aumentando la eficacia de esas habilidades en un 10%.

EXP: Un hechizo que hace daño de Vida ahora hará un 10% más de daño.

Este efecto es permanente. Los beneficios de caminar el patrón se otorgan una vez. Los paseos posteriores no añaden más bonificaciones a menos que la forma rúnica se eleve a un rango superior, en cuyo caso el individuo puede volver a recorrer el patrón para recibir la bonificación.

CUANDO SUS OJOS SE ACLARARON, estaba de nuevo en la tumba, apoyado en el arcón. Lex lo miraba fijamente, hablando fuerte y despacio a través de las manos ahuecadas.

"¿Puedes... oírme...?"

"Sí, hombre, sal de mi vista", dijo Gryph, apartando de un manotazo las manos del NPC. Ovrym lo ayudó a ponerse de pie y todos los demás esperaron a que hablara. Todos menos Lex.

"Entonces, ¿estamos en el negocio?", preguntó el ansioso NPC.

Gryph levantó la vista del libro, con una amplia sonrisa en la cara. "Oh sí, estamos en el negocio".

5

La repentina ráfaga de aire fresco de la montaña hizo que el cabello de Eris se convirtiera en un halo caótico de color negro azabache, lo que estuvo a punto de romper su estado de meditación. Recurrió al entrenamiento que había recibido en las últimas semanas y su mente se concentró. Como si respondiera a su control, el viento se calmó y su cabello volvió a posarse, cayendo en cascada hasta la mitad de su espalda.

Mantuvo los ojos cerrados mientras buscaba el exterior con sus otros sentidos. El sol le calentaba las mejillas, el burbujeo de un arroyo de montaña cercano calmaba su espíritu y el aroma de las flores silvestres le hacía sonreír. Incluso el aire tenía un sabor puro. Era como si hubiera encontrado el Nirvana.

Aunque llevaba casi un mes como invitada de la Fundación, aún no estaba cerca de completar su misión. *Tal vez los Buscadores sean un mito*, pensó, pero apartó los pensamientos derrotistas. El jefe rara vez se equivocaba, y ella no tenía motivos para creer que lo hiciera ahora. *Además, una chica podría hacer algo peor que pasar unas semanas de descanso aquí.*

Abrió los ojos y un mundo inundado de verdes, azules y blancos multicolores la recibió. Estaba sentada a un tercio del camino en la cima de una alta montaña. La hierba verde esmeralda bajaba por la ladera de la montaña hasta encontrarse con el azul zafiro de un lago de montaña. Por encima y alrededor de ella, los campos de nieve reluciente brillaban con el resplandor de las estrellas.

Eris estuvo a punto de creer que estaba en la Tierra, descansando en los Alpes suizos, pero esto era los Reinos, un lugar donde la belleza, a menudo, escondía peligro. Por instinto, extendió la mano derecha y acarició la suave madera de ébano de la culata de su carabina.

El arma, un rifle de 90 centímetros probablemente único en Korynn, habría sido familiar para cualquier aficionado a las armas de la Tierra. La había heredado tras la muerte de su anterior propietario. Cada vez que la tocaba, los recuerdos del hombre que había sido a la vez amigo y maestro surgían en su interior, provocando sonrisas de alegría y punzadas de pérdida.

Eris respiró hondo e invocó un resplandor rojizo de *mana* en la punta de los dedos. Introdujo la energía mágica en el metal opaco de

color ámbar del receptor del arma. El *mana se enroscó* en los sencillos mecanismos del arma mortal. Su percepción atravesó el receptor, bajó por el cañón estriado y salió por la boca del cañón.

El cargador de 12 disparos contenía 12 balas de hierro. A diferencia de las armas de fuego de la Tierra, no contenían pólvora. La potencia del arma procedía de la habilidad de *Magia de Tierra* de Eris, concretamente de su capacidad para manipular campos magnéticos. En pocas palabras, el rifle era un arma de carril de baja potencia y de mano.

Las balas de hierro no eran los únicos proyectiles a su disposición. Una media docena de cargadores guardados en las bandoleras gemelas que cruzaban su pecho contenían otros proyectiles, preparados para recibir una amplia variedad de hechizos y efectos. Su producción ofensiva sólo estaba limitada por el número de proyectiles que podía llevar y su suministro de *mana*.

Había generado cierta arrogancia en la mujer antes conocida como Mo.

A su izquierda, un sendero, bien desgastado por interminables generaciones de cabras y Loremasters, conducía a la montaña. El sendero culminaba en una fortaleza tallada en la escarpada pared del acantilado. Durante milenios, la Fundación, una de las tres escuelas de Loremaster establecidas en Korynn, había llamado a este edificio su hogar. Detrás de los casi impenetrables muros, los Sabios Maestros de la Fundación habían preservado el conocimiento de todos los Reinos.

Más bien acaparado, pensó Eris. No era ajena al poder de la información secreta. En la Tierra, su condición de agente del FBI encubría perfectamente su verdadera vocación como agente de la secreta agencia de inteligencia conocida como Aegis. Esa vocación había encaminado su vida por un camino irrevocable hasta este mismo momento. *Al menos es un momento tranquilo.*

Eris giró los hombros y cerró los ojos, volviendo a la meditación. Apenas había cerrado los párpados cuando el estruendo de una explosión resonó en el valle. Sus ojos se abrieron de golpe para ver un agujero desgarrado en la pared de la fortaleza. La roca y el mortero se precipitaron por la pared del acantilado y varias figuras flotaron por el agujero humeante del muro.

Eris se levantó de un salto, cogió su rifle y corrió hacia la Fundación. Con facilidad, se quitó las gafas que siempre adornaban su frente y activó el dron que había dejado en la fortaleza. El pequeño aparato tenía el ojo y las plumas de un halcón de las sombras, un mortal y sigiloso depredador nocturno con una *percepción* sin igual. Podía acechar sin ser visto en cualquier sombra y le permitía ver y oír cosas a grandes distancias.

La telemetría del dron llenaba parte de su visión, pero no revelaba

nada más que negro, como si alguien hubiera puesto una mortaja sobre el ojo del dron. "Mierda", exclamó Eris. Algo estaba bloqueando su visión. Respiró, aplicando las técnicas de meditación que había aprendido en las últimas semanas, y aumentó su velocidad.

Tres minutos más tarde llegó y se agachó detrás de los restos de una torre en ruinas que en su día protegía el límite del recinto de la Fundación. Apoyó su rifle en un recodo entre dos ladrillos cubiertos de musgo y miró a través de la mira mágica de su rifle. La mira le indicaba que se encontraba a 1.323 pies de la puerta principal del complejo, bien dentro de su rango de tiro mortal.

Se calmó y escaneó la zona. Al principio no vio nada, pero entonces un par de sombras extrañas despertaron su interés y ajustó el visor al ultravioleta. Una luz energética de color púrpura irrumpió en su visión, enfocando un par de figuras humanoides altas y delgadas.

Activó *Analizar*.

THRALL DE SOMBRA (Constructo)-Nivel: 32

Salud	*Resistencia*	*Mana*	*Espíritu*
856	*1,265*	*654*	*0*

Los Thrall de Sombra son seres esclavizados creados al infectar a un humanoide consciente con energía de sombra extraída de una capa de sombra primigenia dentro del Reino de la Muerte. Los Thrall de la Sombra recién creados buscan imprimirse en un maestro, normalmente el hechicero caído que los envenenó con la sombra. A partir de ese momento, obedecerán las órdenes y sacrificarán sus medias vidas para proteger al maestro.

Son criaturas sigilosas capaces de moverse instantáneamente entre las sombras de una manera que parece un teletransporte para el observador externo. Su principal ataque lo realizan con sus garras, que pueden atravesar la mayoría de las armaduras para infligir daño necrótico (muerte). También poseen una habilidad llamada Oclusión que les permite utilizar las sombras para cegar la vista tanto natural como mágica.

Persisten los rumores de una cura perdida en la bruma del tiempo.

Fortalezas

Inmunidades

Debilidades

Sigilo, cambio de sombra.

Muerte, Ácido, Frío, Acuchilladas, Perforaciones, Electricidad, Roturas, Fuego.

Luz, Empíreo, Vida.

Pobres bastardos, pensó Eris, negándose a dejar que su simpatía por las criaturas caídas la hiciera reflexionar. Su habilidad de *oclusión* explicaba por qué el *dron Ojo de Halcón* no transmitía. *Supongo que tendré que hacer esto a la vieja usanza.*

Levantó la mano izquierda y liberó el cargador de su rifle. Sin apartar la vista de la mira, sacó otro cargador de su bandolera. Con un movimiento práctico, extrajo el cargador y sacó los dos primeros cartuchos, los sustituyó por un par de cartuchos especiales y devolvió el cargador a su alojamiento con un sordo clic. A diferencia de las balas de plomo sólido, los nuevos proyectiles eran huecos y estaban rellenos de la savia de una flor conocida como loto lunar. El líquido viscoso era pura *magia vital*, anatema para las criaturas muertas. Los proyectiles eran caros, pero habían recuperado su coste muchas veces en la batalla.

Eris cargó una nueva bala, apuntó al primer Thrall y realizó pequeños ajustes basados en la medición de la velocidad y la dirección del viento por parte de la mira. La presión de su *Mana* concentrado se acumuló en su interior, como el dolor sordo de una jaqueca inminente. Dejó de lado el malestar y canalizó dos flujos de *Mana* hacia el rifle. El primero era el marrón de la tierra y el segundo el verde brillante de la vida. Respiró profundamente y lanzó *Purificar*, añadiendo un nuevo impulso de *Magia Vital*. Eris sólo era de nivel 13 en la habilidad, pero esperaba que el impulso adicional le permitiera acabar con los dos Thrall rápidamente.

Apretó el dedo en el gatillo y vació los pulmones ampliando la pausa normal entre respiraciones a diez segundos completos, asegurándose de que ningún movimiento de su diafragma desviara el disparo. Como siempre, su percepción del tiempo se ralentizó.

Apretó el gatillo con un movimiento suave y confiado, y la energía magnética acumulada en el arma se disparó acelerando el proyectil a más de 1.500 metros por segundo. Incluso sin la fuerza cacofónica de la pólvora, el disparo habría salido atronador de su arma si no hubiera activado las propiedades de amortiguación del sonido de su ventaja de Pistolero Arcano *Silenciador*.

En el instante en que el primer disparo salió del arma, ajustó su puntería hacia el otro siervo, activó una segunda ventaja llamada *Objetivo Rápido* y disparó. Sólo entonces se permitió respirar de nuevo. Los disparos dieron en el blanco, y ambos thralls se movieron y sufrieron espasmos cuando la energía vital los atravesó como un relámpago a través de una oscura nube de tormenta.

El ataque cogió a los thrall por sorpresa, y ambos sufrieron un *golpe crítico* y una desventaja de 20 segundos de *aturdimiento*. En total, los ataques habían causado casi 400 puntos de daño silencioso a las abominaciones sombrías. Eris volvió a apuntar, pero antes de que pudiera disparar, una fuerte ráfaga de viento desgarró la cara de la montaña y la desvió de su objetivo.

Maldijo y se puso en pie de un salto, activando *Veloz como el Viento* mientras corría. La habilidad de rango de *Magia Aérea* aumentó su ya impresionante velocidad de velocista de decatlón en un 200%. Corrió a toda velocidad durante 15 segundos, acercándose a 300 pies de la puerta, antes de detenerse y apuntar de nuevo.

Cargó más *mana* en su rifle y disparó tres veces al primer thrall antes de cambiar de objetivo y disparar otras tres veces al segundo. Los silenciosos disparos penetraron en sus sombríos cuerpos y durante un breve instante no ocurrió nada. Luego, unas fisuras doradas comenzaron a extenderse por la profunda oscuridad negra y explotaron con un destello de luz verde.

Eris corrió. Al llegar a la puerta, el *Dron Ojo de Halcón* volvió a estar en línea. Estaba donde lo había dejado, mirando hacia la cámara central de la Fundación. Lo que vio Eris hizo que se le revolviera el estómago.

Esparcidos por el suelo de piedra había más de una docena de cuerpos vestidos con las sencillas túnicas grises de los Loremasters. Unos pocos tenían marcas de carbonización que indicaban que habían muerto a causa de la explosión que había desgarrado la pared. Habían sido los más afortunados, ya que los demás cadáveres mostraban signos de haber sido retorcidos y doblados, brazos, piernas e incluso cuellos retorcidos en posiciones antinaturales. Quienquiera que hubiera logrado esa hazaña debía tener mucha fuerza.

Un hombre mayor, con la ropa estropeada por la suciedad, se arrastró hacia atrás como un cangrejo herido. Tenía los ojos muy abiertos por el miedo y gruñía de dolor con cada empujón. Su tobillo izquierdo colgaba en un ángulo extraño, roto e inútil. Se detuvo bruscamente cuando su hombro se estrelló contra la pared trasera de la cámara.

Él era el jardinero y Eris maldecía su estupidez. *Estúpida chica. Estuvo escondido frente a ti todas estas semanas.*

"¿Dónde está?", preguntó una voz que provocó un escalofrío en la espalda de Eris.

No, no, no, cualquiera menos él. El pánico amenazó con abrumar a Eris, pero concentró toda su voluntad en resistir el miedo. Un momento después se calmó.

"Por favor, ya te lo he dicho. No conozco a ningún Buscador".

Un hombre extrañamente alto, con una máscara metálica de pico,

atravesó la nube de humo. Agitó sus largos brazos en torno a los cadáveres que cubrían el suelo. "Puede que hayas engañado a estos tontos pomposos, pero yo veo lo que su arrogancia no les permite ver: eres un Buscador".

Zeckoth, confirmó Eris, con una nueva oleada de pánico que amenazaba con ahogarla cuando el hombre alto entró en escena. Zeckoth era el dios del conocimiento del Panteón y uno de los pocos seres de los Reinos, o de la Tierra, en los que Aluran confiaba. Su presencia aquí, ahora, sólo podía significar una cosa.

¡Aluran busca al Dios Desamparado!

Las manos de Eris temblaron al ver a su antiguo némesis. Zeckoth, como cualquier otro miembro del Panteón, como la propia Eris, era de la Tierra. Allí había sido James Sloane, el jefe de seguridad y espía de Alistair Bechard. Él y Eris tenían... historia.

Has pasado años reconstruyéndote. No dejes que te derrumbe de nuevo, le dijo una voz grave en su mente, la voz de su mentor.

Pero te tenía a ti, respondió ella.

Entonces no me necesitabas. No me necesitas ahora.

Eris cerró los ojos y dejó que el miedo la invadiera y la atravesara. No podía luchar contra la marea del miedo, pero podía elevarse por encima de ella y cabalgar sobre su cresta. La calma la invadió, liberando la tensión de su cuello. Envió el calor a sus brazos recuperando el control centímetro a centímetro. Sus manos dejaron de temblar y flexionó el dedo sobre el guardamonte de su rifle. Luego, con una pequeña e irónica sonrisa, abrió los ojos.

La racionalidad calmada sustituyó a su miedo y se permitió ver. El número y la distribución de los cadáveres le indicaron que Zeckoth no estaba solo. Aunque disfrutaba con la violencia, rara vez manchaba sus propias manos.

Cambió la telemetría del dron al ultravioleta, revelando las formas energéticas de otros tres thralls de sombra que latían en la oscuridad. *Siempre te han gustado tus lacayos, James*, pensó Eris. *Ahora no te ayudarán.*

La telemetría le dijo algo más. *No saben que estoy aquí, que voy a venir*. De lo contrario, uno de los otros thrall habría *ocluido* su dron.

Dejó de concentrarse en la telemetría del dron. Ante ella, un largo y delgado túnel se extendía en la montaña, abriéndose al patio. Entró en *sigilo* y se abrió paso por el túnel, manteniendo un ojo y una oreja atentos a la información del dron.

Zeckoth levantó al aterrorizado Loremaster por el cuello y lo acercó. El dios, delgado como un rayo, bajó el dedo índice de su mano derecha por la cara del anciano sabio, y una garra de metal plateado desolló con destreza la fina piel del hombre.

"Por favor", suplicó el jardinero, alejándose del dolor.

"Quiero que sepas que, a pesar de nuestra actual oposición, esto no es personal", le dijo Zeckoth al aterrorizado hombre. Eran las mismas palabras que el bastardo le había dicho el día que le quitó todo. "Esto no me produce ningún placer".

Tanto Eris como el Buscador sabían que Zeckoth mentía, ya que ambos habían conocido a psicópatas, y el Dios del Conocimiento estaba ciertamente aquejado de ese mal. "Afronta tu destino con dignidad y ahórrate algo de dolor. Me dirás lo que necesito saber, de una forma u otra".

Zeckoth acercó el dedo con garras a los ojos del jardinero. Una gruesa gota de líquido colgaba de la punta. "Esto es un brebaje diseñado por mí. De dónde vengo lo llamamos suero de la verdad. Aquí lo llamo poder". Zeckoth miró fijamente a los ojos del hombre durante varios momentos antes de encogerse de hombros. "Bien, me divertiré un poco".

Zeckoth se dio la vuelta y caminó hacia el centro de la cámara, donde un enorme agujero se adentraba en las entrañas de la montaña. Desde el borde se extendía una larga calzada de piedra utilizada por los Loremasters para concentrar sus técnicas de meditación con el miedo. A Eris le recordaba a un tablón de las antiguas películas de piratas que disfrutaba su padre.

Sin una pizca de aprensión, Zeckoth se acercó al precario saliente y extendió su brazo, haciendo colgar al jardinero sobre el abismo. "El miedo aumenta la eficacia del suero. Me lo dirás. Es inevitable".

Eris vio cómo se quebraba la voluntad del jardinero y supo que Zeckoth tenía razón. *Él es el Buscador*. El hombre desesperado abrió y cerró la boca, luchando por resistirse. Todos los presentes sabían que fracasaría. *Tengo que detener esto*.

Sin apartar los ojos de la escena, Eris alzó la mano y sacó un único proyectil de su bandolera. El proyectil, de color carmesí, estaba fabricado con metal sangriento, una rara variedad de elementum rojo que había atravesado una zona sangrienta, un área del espacio donde las reglas normales de la magia se volvían locas, impidiendo que *el mana* funcionara correctamente.

Despejó la recámara de su rifle y deslizó el proyectil de metal sangrante en su interior, acariciándolo como si su atención le otorgara poder. Se arrodilló y levantó el rifle. Su visor mostraba su objetivo a 95 metros de distancia. Un leve viento en contra la obligó a ajustar su puntería. Inhaló, exhaló y se detuvo.

Activó su ventaja de *Disparo Seguro* y apretó el gatillo. El arma zumbó con un distintivo zumbido metálico cuando la bala salió por la boca del cañón. Más rápido de lo que sus ojos podían seguir, la bala se clavó en el hombro de Zeckoth.

El Buscador cayó, luchando por agarrarse al borde de la calzada.

La expresión de Zeckoth se convirtió en una incomprensión sorprendida cuando se giró y cruzó los ojos con los de Eris antes de caer por el borde.

La confusión de Zeckoth no duraría mucho, así que Eris envió al dron en picado tras él. El dios se recuperó rápidamente, y la mano de su brazo bueno se enroscó en un intrincado patrón, probablemente intentando lanzar el mismo hechizo de vuelo que había utilizado para entrar en la Fundación.

Eris vio cómo el *mana* se acumulaba en los dedos de Zeckoth y el miedo se apoderó de su corazón. Un momento después, el *mana* se apagó y el rostro de Zeckoth se convirtió en una máscara de dolor. La *Ronda Asesina de Magos* había hecho bien su trabajo, las propiedades antimágicas del metal sangrante impedían que Zeckoth sacara su *mana*.

Esperemos que no tenga otra forma de volar.

La mirada de pánico en el rostro de Zeckoth le dijo a Eris que el dios no lo sabía. El dron descendió con él asegurándose de que Eris viera cada momento desesperado. Tanteó con una bolsa a su lado y sacó una poción de líquido ámbar hirviente. Con una concentración desesperada, el dios que caía descorchó la botella.

Eris no sabía qué contenía el frasco, pero si Zeckoth estaba centrando su atención en beberlo, ella lo detendría. Ordenó al dron que aumentara su velocidad y la pequeña esfera plegó sus alas y golpeó el frasco de cristal. El líquido y el cristal explotaron hacia fuera y Zeckoth aulló con una furia que nada tenía que ver con los fragmentos de cristal incrustados en su cara.

Eris ni siquiera intentó evitar que la sonrisa malvada cruzara su rostro. Un momento después, Zeckoth se estrelló contra el fondo de la caída con un golpe repugnante, y la sangre expandiéndose en un amplio spray de Rorschach. Su dron confirmó que, aunque Zeckoth estaba inconsciente, seguía vivo. A pesar de la horrible caída, ningún miembro del Panteón podía morir tan fácilmente.

Eris sintió que se liberaba una tensión que no sabía que llevaba. La carga de su dolor y humillación secreto se redujo ligeramente gracias al sufrimiento del dios. Sabía que no duraría, pero por ahora se sentía libre. Ordenó al dron que volviera a volar, en busca de cualquier señal del Buscador. Un momento después, el anciano apareció, con los dedos hundidos de alguna manera en la piedra sólida. Está vivo, pensó con alegría.

Los aullidos sobrenaturales de los thrall de las sombras interrumpieron su celebración cuando las tres criaturas malditas se abalanzaron sobre ella, locas por la venganza. Dejó caer su rifle y sacó un par de revólveres pesados. Al igual que el rifle, las pistolas eran armas de potencia magnética. Al igual que el rifle, eran mortales en

sus manos.

Lanzó una andanada tras otra de proyectiles encantados, saltando y girando como una bailarina en un teatro de la muerte. Los proyectiles penetraron en las sombras, desgarrando a las criaturas caídas. Dos de las bestias cayeron, y sus últimos gritos sonaron casi alegres.

Sus pistolas chasquearon vacías y la última sombra estaba sobre ella, con sus garras rasgando su cara y su antebrazo derecho. No tuvo tiempo de recargar y soltó las pistolas. Con un movimiento de su muñeca izquierda, apareció en su mano un fino puñal de adamantina. Lo empujó hacia arriba, atravesando la barbilla de la sombra humanoide y clavándose en el cerebro del thrall.

Sus brazos y su cara ardieron con daños necróticos y cayó sobre una rodilla. Al darse cuenta de que no tenía tiempo para preocuparse por la *Magia de la Muerte, que le estaba quemando* la sangre como si fuera un ácido, se puso en pie a trompicones y corrió hacia el borde de la calzada.

Se lanzó, o tal vez cayó, deslizándose por la piedra lisa. Hizo girar su puñal y hundió la fina hoja en el sólido granito del tablón que sobresalía. La hoja adamantina se hundió profundamente en la piedra, deteniendo su movimiento hacia delante justo cuando llegaba al borde. Lanzó el brazo hacia abajo.

"¡Toma mi mano!", gritó y un momento después sintió que una mano callosa agarraba la suya. Se esforzó y gruñó mientras arrastraba al hombre más grande hacia arriba. Sus músculos ardían por el esfuerzo y el veneno que se filtraba por su sistema, pero pronto el Buscador se quedó jadeando a su lado. Un momento después, ambos se sentaron y el Buscador, el hombre que ella había conocido como jardinero, asintió con la cabeza para dar las gracias.

"Ahora, háblame de tu maestro. Dime cómo encontrar al Dios Desamparado".

6

Varios días después de salir de la ciudad, el *Grupo Grande de Aventureros salió por* la *Puerta Portal, con* el *Occulorum* desbloqueado y su escáner fresco de la forma rúnica de camuflaje, guardado de forma segura en la mochila de Gryph. Salieron de la puerta hacia el campo situado en el borde de las ruinas Nimmerias y sintieron el crujido de la hierba bajo sus pies. Gryph pulsó una serie de runas en el panel de control de la puerta y el *Icono Portal del* otro extremo de la conexión se abrió paso.

Gryph sacó el *icono* y lo guardó en su mochila. Una punzada de culpabilidad se apoderó de su interior cuando los pensamientos de Bishop llenaron su mente. El archon que se había apoderado del cuerpo del Azote se había sacrificado para destruir el *Icono* que alimentaba la puerta bajo el Risco, la prisión que retenía a Brynn. Lo había hecho mientras se hacía pasar por Gryph, y sus acciones salvaron al *Grupo de Aventureros* de la ira de Aluran.

Desde entonces, nadie ha tenido noticias de Bishop.

Sólo más tarde, al leer el *Alijo de Conocimiento Nimmerio*, Gryph aprendió a recuperar los valiosos *Iconos Portal*, garantizando no sólo su seguridad, sino la continua disponibilidad de la red de transporte de larga distancia. El sacrificio de Bishop era innecesario. Era sólo otra carga que Gryph llevaría el resto de sus días.

Lo apartó de su mente y saludó al grupo de rangersrangers elfos y guerreros belicosos que custodiaban la puerta. Un rápido informe le informó de que los últimos días habían sido tranquilos, casi demasiado tranquilos. Algo le pareció extraño, y Gryph lo añadió a su creciente lista de cosas por investigar.

Faltaba más de una hora para que el sol se pusiera, lo que les daba tiempo de sobra para llegar a la seguridad de la Puerta de la Luna antes de que cayera la noche. La fortaleza de altos muros protegía el acceso a Sylvan Aenor y Dar Thoriim. Dentro de la fortaleza encontrarían el *Círculo Portal* más cercano que funcionaba.

"Hombre, estas piernas rechonchas mías no están disfrutando de este paseo", dijo Lex, frotándose los muslos con las palmas de sus gruesas manos.

"Si el amigo Lex está demasiado cansado, Errat disfrutaría mucho llevándolo". Los demás soltaron una carcajada y Lex se apresuró a

rechazar la oferta. Tal vez provocado por el insulto, Ovrym tomó la palabra.

"¿Han hecho algún progreso en el traslado de la puerta a la ciudad?", preguntó el xydai a Gryph. Aunque el grupo disfrutaba bromeando con Lex, los cinco hombres sabían que la ubicación actual del dispositivo de transporte de largo alcance era inconveniente, y estratégicamente peligrosa.

"Grimliir está trabajando en ello. Mover la puerta en sí es posible, aunque difícil. El problema es alimentarlo. El problema actual tiene que ver con *los Nodos*, que son áreas naturales de *Mana* elevado y concentrado. Para funcionar, la puerta debe estar en un *nodo*. Desgraciadamente, los estudios aún no han encontrado ninguno dentro de Dar Thoriim, ni siquiera en Sylvan Aenor. Hasta que encontremos uno, la puerta permanecerá donde está".

"Tal vez tu nueva y brillante caja mágica pueda ayudar", dijo Lex.

"¿Cómo es eso?" Gryph ladeó la cabeza hacia el pequeño ordoniano.

"Ustedes, los de *la Magia Ritual,* están realmente enamorados de concentrar mucho *Mana* en un lugar y luego hacerlo permanente. ¿Verdad?" Gryph estuvo de acuerdo. "¿Un *Nodo* tiene que ser natural? Si no es así, ¿por qué no crean uno?"

Gryph abrió la boca para objetar y luego la cerró. *No puede ser tan fácil, ¿verdad?* Sonrió a su NPC y le dio una palmada en la espalda. A primera vista, Lex podía parecer un proveedor tonto de frases y quejas, pero, de vez en cuando, un comentario perspicaz surgía de la mezcolanza del léxico de su psique. "Puede que tengas algo de razón".

Al llegar a la ciudad, Gryph ordenó a los demás que descansaran. Lex protestó, alegando que no estaba cansado, pero un bostezo interrumpió su queja. Vonn y Ovrym asintieron y se fueron por caminos distintos, mientras que Errat, que no necesitaba descansar, se fue a trabajar en el pájaro autómata que había llamado Flappy.

Gryph envió un mensaje a Grimliir y Eadweanna para que investigaran la idea del *Nodo de* Lex y luego, reprimiendo un bostezo, se dirigió al *Círculo Portal* más cercano. A pesar de su agotamiento, no estaba dispuesto a arriesgarse a que el campo de camuflaje de Aurvendiel siguiera fallando. Era hora de jugar con el *Occulorum*.

Mientras caminaba, repasó una serie de indicaciones que había estado ignorando.

Ganas un diezmo semanal de XP (x4).

Como Señor de Dar Thoriim, has obtenido un diezmo semanal del 0,01% de toda la experiencia ganada por tus ciudadanos. Se trata de un regalo de tu pueblo en agradecimiento por ofrecer un lugar seguro para vivir, trabajar y formar familias.

Diezmo semanal (1): 25,689 XP de 2,568,934 XP ganados por tu gente.

Diezmo semanal (2): 34,588 XP de 3,458,752 XP ganados por tu gente.

Diezmo semanal (3): 56,246 XP de 5,624,583 XP ganados por tu gente.

Diezmo semanal (4): 76,346 XP de 7,634,583 XP ganados por tu gente.

LO PRIMERO FUE su diezmo de XP de las últimas semanas. Recibió la XP como un impuesto por proporcionar seguridad a su pueblo. Cada semana el diezmo había aumentado. Esto se debía a que más ciudadanos estaban encontrando sus funciones y trabajando para mejorar sus habilidades, pero también a la limpieza sistemática de bestias y plagas en los niveles inferiores de la ciudad.

Los warborn se encargaron de ese trabajo, alegando su deber como protectores. Los incansables guerreros derrotaron a una gran variedad de monstruos en las profundidades de la ciudad. De vez en cuando, Gryph se unía a ellos, aprovechando la ocasión para olvidarse de las cargas del liderazgo y perfeccionar sus habilidades marciales y de liderazgo. Era el entrenamiento perfecto para lo que Gryph esperaba que fuera el núcleo del ejército que Brynn insistió en que construyera.

Pensar en Brynn le hizo sentir un rubor de preocupación y pensó en una serie de indicaciones relacionadas con su hermana. Gryph había entrado en los Reinos para salvar a su hermana. La habían llevado a los Reinos contra su voluntad y le habían robado sus recuerdos. Gryph había despertado esos recuerdos y planeaba devolverla a la Tierra, pero Brynn se negó. Ella era miembro de la Resistencia, un oscuro grupo de personas que trabajaban contra el Alto Dios Aluran, y su misión estaba aquí en Korynn. No pudo evitar preocuparse por los peligros a los que se enfrentaba.

Fallas en la misión "Salvar a Brynn".

Fallaste al liberar a Brynn de los Reinos y devolverla a la seguridad.

AHORA LIBRE, había elegido ser un topo dentro de la esfera de influencia de Aluran. Aunque su valentía lo enorgullecía, Gryph se maldijo por permitirle ponerse en peligro de esa manera. El siguiente indicador había sido una sorpresa, demostrando una vez más que los Reinos tenían una extraña forma de recompensarle por sus acciones.

Completas la misión oculta Un espía en medio.

Ganas 350.000 XP por completar la misión Un espía en medio. Devuelves a Brynn sus recuerdos, pero se ha negado a abandonar los

Reinos. En su lugar, ha elegido el peligroso papel de topo dentro del Panteón de Aluran. Esto podría ser el factor decisivo en la guerra contra Aluran, o podría terminar con su muerte.

ECHABA MUCHO DE MENOS A BRYNN. La mayoría de los días, a pesar de los amigos que había hecho desde que entró en los Reinos, seguía sintiéndose solo, como un extraño lejos de casa. Saber que Brynn estaba ahí fuera, en algún lugar, hacía que esa soledad fuera tolerable.

Deseó poder verla ahora.

Pronto la verás. Cuando lo hagas, debes estar preparado, dijo la voz del Coronel en su cabeza. Antes de sucumbir al cáncer, el Coronel había sido, al menos desde una perspectiva biológica, su padre. Gryph se había negado a referirse a él como tal después de que el Coronel le disparara y lo diera por muerto. Frunció el ceño y obligó a la voz fantasma de su padre muerto a regresar a los recovecos de su mente y volvió a pensar en la tarea que Brynn le había encomendado.

Le había ordenado construir un ejército. Luego, para salvarlo de ser capturado y torturado por Aluran, Brynn lo mató, lo mató con un arma que el Alto Dios creía que era un asesino permanente de jugadores. Lo último que vio Gryph, mientras se retorcía en la agonía, fue a Brynn destruyendo el arma.

La pregunta sigue siendo. ¿Se creyó Aluran el subterfugio? ¿Realmente cree que estoy muerto?

Tras reaparecer, Gryph reunió a la Mesa Redonda, el consejo gobernante de las ciudades gemelas de Dar Thoriim y Sylvan Aenor, y les habló de su misión. Votaron unánimemente a favor de crear el ejército. Los líderes de los warborns se comprometieron a que su gente fuera la base de esa fuerza de combate. Como Gryph aprendió las últimas semanas de unirse a sus incursiones, los autómatas eran una fuerza a tener en cuenta. Y al abrir otro indicador, vio lo bien que se le había recompensado por luchar junto a ellos.

Ganas puntos de experiencia.

Ganas 123.854 XP por derrotar a los monstruos (x56).

Para una lista completa de los monstruos derrotados abre el registro de combate completo.

NO TENÍA ganas de analizar las muertes individuales, pero aceptó con gratitud la *bonificación de experiencia del 50%* que le otorgaba su ventaja de *liderazgo*. Su estado de ánimo mejoró aún más al ver otra indicación que detallaba una serie de aumentos de nivel de habilidad que había obtenido en las semanas transcurridas desde que regresó de su misión de rescate de Brynn. Algunos los había obtenido durante sus misiones de búsqueda y destrucción con los warborn, mientras que

otros se debían a su trabajo de concepción, elaboración y práctica con sus nuevos cuchillos arrojadizos.

Alerta de nivel de habilidad.

Alcanzas el nivel 15 en MAGIA DE LA TIERRA.

Alcanzas el nivel 17 en MAGIA DEL PENSAMIENTO.

Alcanzas el nivel 26 en BASTONES/LANZAS.

Alcanzas el nivel 17 en ARMAS ARROJADIZAS.

Alcanzas el nivel 25 en ARMADURA LIGERA.

Alcanzas el nivel 18 en SIGILO.

Alcanzas el nivel 21 en ESQUIVA.

Alcanzas el nivel 12 en ALQUIMIA.

Alcanzas el nivel 10 en IMBUIR (ICONOS).

Alcanzas el nivel 22 en LIDERAZGO.

Alcanzas el nivel 26 en LORE.

Alcanzas el nivel 13 en HERRERIA (ARMAS).

Alcanzas el nivel 13 en DESARMAR TRAMPAS.

Y HABÍA ALCANZADO un nivel de hito.

Alcanzas el nivel 20.

Pasas del rango Base al Aprendiz.

Como aprendiz, ahora ganarás 6 puntos de atributos por nivel.

Como aprendiz, ahora ganarás 2 puntos de ventaja por nivel.

Ganas 7 (6 de base +1 de bonificación de la divinidad) puntos de atributo. Tienes 12 puntos de atributos disponibles.

Ganas 2 puntos de habilidad. Tienes 3 puntos de habilidad disponibles.

ANTES DE QUE PUDIERA SONREÍR, un fuerte sonido de gong llenó sus oídos.

Te Ganas el derecho a elegir una especialidad.

Este es un día para alegrarse Aprendiz. Ahora puedes elegir una especialidad. Para elegir una especialidad, debes encontrar un mentor dispuesto. Debes seguir cumpliendo con todas las demás misiones y requisitos específicos de la Especialidad para obtenerla.

Puedes elegir tu especialidad de una de las siguientes familias de habilidades: Habilidades marciales, Habilidades mágicas, Habilidades de conocimiento o Habilidades de artesanía. Obtendrás una bonificación del 10% a cualquier habilidad dentro de la Familia de Habilidades asociada a tu Especialidad.

Nota: Una especialidad definirá tu futuro, ampliando algunas posibilidades y limitando otras. Una vez elegida, tu especialidad no puede cambiarse sin completar una búsqueda épica. Elige bien.

La música del gong se desvaneció y fue sustituida por el estruendo de un trueno que se acercaba. El trueno aumentó y, con un estruendo cacofónico, otra indicación llenó la visión de Gryph.

Te Ganas el derecho a elegir una Especialidad - Bonificación de la Divinidad Prime.

Las Divinidades Prime son motas de pura creación y posibilidad. Debido a su vínculo con el artefacto divino no se aplican las reglas normales relativas a las Especialidades.

Puedes ganar una Especialidad de cada una de las cuatro Familias de Habilidades. Debes seguir todas las demás reglas que rigen las Especialidades, incluyendo la necesidad de un Mentor y el cumplimiento de todas las misiones y requisitos específicos de la Especialidad.

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par ante el potencial en bruto de la *Divinidad Prime*. Sabía que aún no tenía la potencia suficiente para la inevitable batalla contra Aluran y su Panteón, pero con la *Divinidad* y habilidades raras como *Lore* y la *Magia Ritual*, podría tener una oportunidad. Y pronto tendría algo de ayuda.

Reduces el déficit de XP de Raathiel.

Reduces el déficit de XP de Raathiel en 666.723 XP. Déficit de XP actual: - 821.277.

Dirigió su atención a su núcleo, donde dormía la esencia de su compañera de alma, una coatl llamada Raathiel. Su espíritu se unió al suyo y lo rodeó, una fusión tan completa que sus almas quedaron unidas para siempre hasta el final de la existencia. Pronto, él se desharía de lo que quedaba de su déficit de XP y entonces ella

renacería.

Gryph salió del *Círculo Portal,* cerca de las puertas de la Torre, el nombre local de Aurvendiel, y recorrió la corta distancia que lo separaba de la vasta cámara oculta dentro del tronco del maravilloso árbol. Al acercarse, un hermoso trino de risa llegó a sus oídos y su pecho se volvió cálido y ligero.

Sillendriel, se dijo al doblar la esquina y detenerse. La vio, resplandeciente y hermosa. Se metió en las sombras, desconcertado por un revoloteo que le recorría el estómago. *Esto es lo último que necesito.*

Intentó alejar esa sensación, pero no pudo apartar los ojos de ella. Ella estaba de pie cerca de la base del árbol, su piel brillaba con una tenue luz interna. Hablaba con su hermano Barrendiel, el Regente de Sylvan Aenor, y hermano de sangre de Gryph. Su risa fluyó hacia él y la alegría pura de su sonido golpeó su espíritu.

Cerró los ojos e inhaló lentamente. La calma fluyó a través de él y escuchó cómo disminuía su ritmo cardíaco. Cuando abrió los ojos, la encontró mirándole fijamente, a pesar de que se escondía en las sombras. No debía sorprenderse, pues ella era parte del árbol y éste parte de ella. Dudaba que algo pudiera esconderse de ella mientras estuviera bajo sus ramas.

Ella sonrió, y un rubor le calentó la cara. *Me siento como un adolescente,* refunfuñó Gryph para sí mismo y se dirigió hacia ella.

7

El Regente se volvió y miró a Gryph. Su sonrisa se amplió y le hizo una señal a Gryph. Respiró profundamente para calmarse y se dirigió hacia los hermanos. Barrendiel lo atrajo en un cálido abrazo.

"Hermano, dime que tu misión fue un éxito".

"Así fue", dijo Gryph, resumiendo los acontecimientos. Esto provocó un suspiro de alivio muy necesario en el Regente. Gryph casi odiaba arruinar el humor del hombre con su siguiente pregunta. "¿Cómo va el esfuerzo de guerra?"

Barrendiel frunció el ceño. Gryph no podía culpar al hombre. Ningún gobernante que se preciara de serlo ponía a su pueblo en peligro sin motivo, pero ambos sabían que la guerra era inevitable. A pesar de las habilidades de los warborn y de los elfos, su número estaba muy por debajo incluso de las estimaciones más conservadoras del poder que el Alto Dios Aluran podría hacer caer sobre ellos, cuando, no si, descubriera que trabajaban contra él.

Necesitamos algo más, pensó Gryph. *O muchas personas morirán*.

"También estamos tratando de establecer un modo de comunicación con tu hermana, pero hasta ahora no hemos tenido éxito. Aunque Simón está de acuerdo en llevar su *Orbe de Pensamiento Lejano* a Brynn si somos capaces".

"Claro que sí", dijo Gryph con una risita. Simón se había quejado cuando Gryph había instalado el dispositivo de comunicación a larga distancia en el Túmulos, alegando que entorpecía su estilo. Estaría encantado de librarse del aparato y de la capacidad que le daba a Gryph para "meterse en sus asuntos".

La mención de Brynn llenó a Gryph de otro destello de preocupación, pero una vez más el Coronel estaba allí para apagar el sentimiento.

Tienes menos posibilidades de conseguir que tu hermana ceda, cuando ha decidido que algo está bien, a que mover una montaña, dijo la voz del coronel en su cabeza. *Así que deja de preocuparte por lo que no puedes controlar y trabaja en lo que sí puedes.*

Gryph sintió el ligero toque de Sillendriel en su antebrazo. Se volvió hacia ella, y ella sonrió. "Veo indicios de muchos caminos que se ramifican desde tu hermana y hacia el futuro. Ella está a salvo, por ahora".

Algo aliviado, Gryph asintió y sacó el *Occulorum de* su bolsa. Envió una orden al artefacto. El dispositivo ovoide zumbó con energía interna y las placas entrelazadas se movieron y se separaron, expandiéndose hacia afuera para formar alas curvas.

El *Occulorum* se levantó de su mano y corrió hacia el tronco interno de Aurvendiel como un colibrí hacia el néctar. Gryph indicó a los hermanos que lo siguieran, aliviados y ansiosos de que Barrendiel estuviera con ellos.

El *Occulorum* giró su parte inferior para orientarse hacia el tronco y una brillante onda de luz se expandió hacia el exterior. El dron flotante se movió lentamente alrededor de la circunferencia del tronco escaneando la forma rúnica dañada. Una copia precisa del intrincado dibujo apareció en la interfaz de Gryph y, varios minutos después, un chirrido de la máquina anunció que había completado su tarea.

El daño resultó no ser tan grave como Gryph había temido, limitándose al gran tajo desgarrado por la *Niebla Negra* y a dos secciones más pequeñas dañadas en la misma batalla. Señaló con la cabeza a Sillendriel y la dríade empírea giró las manos hacia arriba en pose de súplica.

Cerró los ojos y una canción melódica surgió en su garganta. Una corriente de energía verde se formó y se enroscó alrededor de su cuerpo. Añadió otra voz a su canción y una segunda hebra de luz, esta vez cálida y dorada, se retorció hacia arriba formando una doble hélice de vida y magia empírea. Su belleza era desgarradora.

Su canto aumentó de volumen y las trenzas combinadas fluyeron por sus brazos. Giró las palmas de las manos, colocándolas contra el árbol dañado. Bajo la mano de Sillendriel, la madera se expandió y las grietas comenzaron a curarse. De su pelo crecieron pequeñas flores, formando una corona de flores multicolores.

De los bordes carbonizados del tronco se expandió una madera blanca y sin tierra, seguida de una capa de corteza dorada protectora. En unos instantes, el corte se curó por completo. Sillendriel retiró las manos y sus rodillas se tambaleaban. Gryph y Barrendiel estaban allí para atraparla, pero ella extendió una mano mostrando que estaba bien.

Se volvió hacia Gryph y una pequeña gota de sudor dorado se deslizó por su frente. "Ahora depende de ti".

Gryph la miró por un momento, embelesado por su belleza. Ella le sonrió mientras empujaba su voluntad dentro del *Occulorum*. Los bajos armónicos del aparato giraron y media docena de *iconos* cobraron vida en el tren de aterrizaje del aparato. Envió la orden de reparación y una indicación apareció en su visión.

Error.

Estás intentando reparar una forma rúnica de rango Maestro. No tienes la cualidad requerida -Runa de Aprendiz - Reparación de forma rúnica - para activar esta función del Oculorum.

"BUENO, MIERDA", dijo Gryph. "Supongo que habría sido demasiado fácil". El corazón de Gryph se hundió. *¿Cómo diablos se supone que voy a reparar una forma rúnica de nivel Maestro?* Era de nivel 19 en *Magia Ritual*, lo cual era impresionante ya que no había aprendido la habilidad, sino que la había *asimilado* al derrotar al Azote. Pero sólo tenía el rango *Base* en la habilidad, así que reparar una forma rúnica de rango *Maestro* parecía menos probable que volar a una de las dos lunas de Korynn con Lex como montura alada.

Ahora que tenía el *Occulorum,* la tarea pasó de ser imposible a simplemente difícil. Entre los maravillosos poderes del artefacto estaba la capacidad de reparar formas rúnicas dos rangos más altos que su capacidad actual. Lamentablemente, eso era un rango inferior al que requería la *Forma Rúnica de Camuflaje*.

Su estado de ánimo mejoró al examinar su *Árbol de Ventajas de Magia Ritual*.

MAGIA RITUAL.

La Magia Ritual es una habilidad ultra rara que permite al practicante crear y manejar formas rúnicas. Estos patrones se utilizan para aprovechar, controlar y liberar cantidades de mana muy superiores a las que cualquier mortal podría canalizar por sí solo.

Los practicantes de Magia Ritual pueden extraer el Mana de otros para potenciar estas formas rúnicas, lo que permite ejercer la magia a escala épica. Los practicantes pueden analizar las formas rúnicas un nivel más alto que su rango actual y comprender su propósito.

VENTAJAS MÁGICAS RITUALES.

Sifón de Mana.

Esta ventaja determina de cuántos donantes puede extraer el mana el usuario para alimentar una forma rúnica.

Dibujo ritual.

Esta ventaja determina el rango de formas rúnicas que el usuario puede dibujar, grabar, tallar o incrustar. Una vez dibujadas, las formas rúnicas deben activarse infundiéndoles mana. Cada rango requiere las siguientes cantidades de mana para activarse.

- *Base: 10,000.*
- *Aprendiz: 20.000.*
- *Oficial: 30.000.*
- *Maestro: 50,000.*

- *Gran Maestro: 100,000.*

Diseño de Forma Rúnica.

El usuario puede diseñar formas rúnicas del rango indicado. Debe conocer la esfera de magia correspondiente para diseñar una forma rúnica.

Reparación de Forma Rúnica.

El usuario puede reparar las formas rúnicas de los rangos indicados.

SIFÓN DE MANA

Dibujo ritual
Diseño de Formas Rúnicas
Reparación de Forma Rúnica
10
Dibujo base
Forma Rúnica Básica
Formas Rúnicas de Aprendiz
20
Aprendiz
Formas Rúnicas de Aprendiz
Formas Rúnicas de Oficial
50
Oficial
Formas Rúnicas de Oficial
Formas Rúnicas de Maestro
100
Maestro
Formas Rúnicas de Maestro
Formas Rúnicas de Gran maestro
200
Gran Maestro
Formas Rúnicas de Gran maestro
Formas Rúnicas Divinas
500
Divino
Formas Rúnicas Divinas

AL PRINCIPIO no podía creer su suerte. Nunca había visto una ventaja de habilidad que pudiera afectar al rango de *aprendiz* mientras el usuario era sólo un practicante de rango *básico*. Pero eso es exactamente lo que estaba viendo con *Reparación de Forma Rúnica*. Lo meditó por un momento y luego sonrió. Tenía sentido. Reparar algo que ya existía era mucho más fácil que crearlo desde cero. ¿Por qué iba a gastar alguien *puntos de ventaja* en reparar formas rúnicas si dibujar una nueva era igual de fácil?

Esto podría funcionar.

Gryph arrastró un *punto de ventaja* hacia su árbol de ventajas de *magia ritual*, cuando se detuvo. Solo le quedaban tres. Gastar uno ahora lo dejaría peligrosamente bajo hasta que volviera a subir de nivel. Nunca había ido a una pelea sin estar preparado. Era bueno que no tuviera que aceptar ese estado de cosas. Abrió los ojos y sonrió a Sillendriel.

"Vuelvo enseguida".

Sus ojos se convirtieron en rendijas, pero antes de que pudiera dar rienda suelta a su curiosidad, Gryph activó el *Mercado de Puntos de Ventaja* y la realidad se ralentizó y luego se encontró en otro lugar.

La ventaja de *la* habilidad *Lore* le transportó instantáneamente a un extraño reino *etéreo* de bolsillo donde podía vender una amplia gama de experiencias a una criatura conocida como el Mercader. Podía viajar allí una vez a la semana, pero cada viaje le costaba un *punto de ventaja*, que se perdía en el *éter* tanto si compraba algo como si no.

"Bienvenido, señor", dijo el comerciante.

Gryph no tenía ganas de pasar más tiempo del necesario con la inquietante entidad alienígena y se puso manos a la obra.

Vendió diez niveles de su habilidad *Armadura Pesada* y diez niveles de *Armas Contundentes* a cambio de un cuarteto de nuevos *Puntos de Ventaja.* Había aprendido ambas habilidades de Regveld, su padre en una vida pasada, durante su estancia en la Gran Fragua, el Reino al que los enanos viajaban al morir.

Las habilidades habían sido parte de su entrenamiento sobre cómo ser un enano para prepararlo a tomar el control de la ciudad de Dar Thoriim. Esperaba que los Barbas Largas, los espíritus ancianos que gobernaban la Gran Forja, no lo estuvieran juzgando ahora.

De todos modos, soy más un luchador ágil que un tanque aplastante, lo siento, amigos.

También vendió diez niveles de *Desarmado*, diez niveles de *Alquimia* y diez niveles de *Herrería (Armas)*.

El desarme era una habilidad útil, pero si su supervivencia se redujera a un combate cuerpo a cuerpo, estaría muerto de todos modos. Asimismo, ambas habilidades de artesanía tenían su utilidad, pero tenía acceso a los maestros de ambas disciplinas. Por ahora, los *puntos de ventaja* valen más que las habilidades.

Antes de que pudiera salir del mercado, el comerciante habló.

"No deseo sobrepasar mis límites, señor", dijo la alta criatura sin ojos. "Sin embargo, con su permiso, deseo llamar su atención sobre un asunto". El tono excesivamente cortés del mercader inquietó a Gryph, pero asintió con la cabeza. "Ha habido un aumento en el pago de la recompensa por una búsqueda que te propuse durante uno de nuestros encuentros anteriores. ¿Puedo?"

El Mercader levantó su mano derecha. En la palma había un gran ojo sin parpadear. Gryph recordó la primera vez que se encontró con la alarmante visión. Esta vez no fue menos inquietante, pero la curiosidad venció a la precaución y accedió.

Un fino rayo de luz gris apagado salió disparado del ojo e impactó en Gryph en medio de la frente. Un momento después, una indicación apareció en su visión.

Hay una actualización de la misión ***Deshazte de los Dioses****.*

La búsqueda "Deshazte de los Dioses" ha sido actualizada. La recompensa se ha actualizado de 500 puntos de ventaja a 600 puntos de ventaja. Descubre un método para eliminar a una Divinidad Prime vinculado. Esta búsqueda tiene una segunda parte opcional. Si tienes éxito, el comerciante también comprará tu Divinidad Prime.

Proveedor de la misión: El Mercader.

Dificultad: De otro mundo.

Recompensa: 600 puntos de ventaja.

XP: Desconocido.

LOS OJOS de Gryph se abrieron de golpe. "¡600 *puntos de ventaja*!"

"En efecto, señor. El comprador está muy ansioso por adquirir este conocimiento".

"¿Quién...?" empezó a preguntar Gryph, pero rechazó el inevitable comentario del comerciante de que su lista de clientes era confidencial. *¿Quién podía permitirse un pago tan descomunal?* Entonces Gryph recordó un comentario que el mercader había hecho en su primera visita al mercado.

"La última vez que alguien intentó eliminar una *Divinidad Prime se* produjo un cisma en el tejido de la realidad y condujo a la Ruina. Intenta hacerlo mejor que eso".

Esa frase, la Ruina, le era familiar, no sólo por la lección de historia que le habían dado Grimliir y los demás, sino por sus propios intentos fallidos de acceder a su Ensueño.

Será la Ruina de los Reinos, había dicho la voz, que era a la vez desconocida y extrañamente familiar. ¿Podría la recompensa mejorada tener algo que ver con esa vida pasada? ¿Y cómo se relacionaba con el aquí y el ahora?

Un hilillo de miedo recorrió la espalda de Gryph y se obligó a concentrarse. Miró al mercader, con los ojos pidiendo alguna pista, cualquier fragmento de información. Como era de esperar, la mirada sin ojos del hombre era implacable y no le dio nada.

"¿Hay algo más, señor?", preguntó el Mercader, su tono de suficiencia quemó los nervios de Gryph.

"No, has sido muy poco útil".

"Mi objetivo es servir, señor".

Entonces, sin más, Gryph estaba de vuelta bajo las ramas de Aurvendiel, de pie junto a Sillendriel, con diez nuevos *puntos de ventaja* y un nudo de preocupación en las tripas. La dríade empírea le sonrió extrañamente, abriendo ligeramente la boca antes de cerrarla de nuevo, dispuesta a dejar pasar su extravagante comentario. Volvió a mirar al enorme árbol.

Gryph apartó de su mente el extraño encuentro con el mercader, gastó los *puntos de ventaja* necesarios y se puso a trabajar. Envió una orden al *Occulorum* y rayos de energía multicromática brotaron de la parte inferior del orbe rectangular. Con la precisión de un maestro artista, los rayos de energía tallaron curvas y líneas en la nueva corteza de Aurvendiel. Gryph y Sillendriel observaron, con sus rostros alegres, como niños en un espectáculo de fuegos artificiales de Año Nuevo.

Mientras lo observaba, una parte de él se preguntaba por lo inverosímil de todo aquello. ¿Cómo había encontrado exactamente lo que necesitaba cuando lo necesitaba? Asimilando la *magia ritual* del Azote. Conociendo la forma rúnica dañada. Descubriendo el diario de Exuum en la antigua biblioteca. Derrotar a los guardianes de la tumba para ganar el *Occulorum*. Convencer al mago loco Syndravion para que le diera acceso al dispositivo. Si cualquiera de esos acontecimientos no hubiera ocurrido, todos los hombres, mujeres, niños y autómatas del Valle estarían ahora en graves problemas.

La Fuente proporciona, la voz acentuada de Vonn dijo dentro de su cabeza.

Otra voz, la de su padre, contrarrestó el argumento.

Deja de buscar un significado donde no lo hay. No hay nada místico en esto. Buscaste el conocimiento. Luchaste por el conocimiento. Ahora, usarás ese conocimiento para proteger a tu gente. Tú, y tus compatriotas hicieron esto.

Gryph frunció el ceño. Nunca había sido un creyente en los poderes superiores, pero su aversión patológica a estar de acuerdo con su padre muerto le hizo inclinarse por la visión atea de estos acontecimientos.

La mano de Sillendriel en su brazo le arrancó del debate y sonrió.

Supongo que el cómo no importa.

El *Occulorum* tardó algo más de una hora en completar su trabajo y, a pesar de su agotamiento, el proceso fascinó a Gryph. Las ideas para nuevas formas rúnicas llenaban su mente. ¿Podría crear un *Nodo*? ¿Cómo podría producir suficiente *mana* para activar la *Senda del Entendimiento*?

Ahora comprendía los problemas de oferta y demanda a los que se

enfrentaban todos los líderes. Se encontraba en un cuello de botella en el que su capacidad de ganar *puntos de ventaja* estaba muy por detrás de su necesidad del preciado recurso.

¿Hay otra forma de adquirirlos?

El chirrido del *Occulorum* le sacó de sus pensamientos. El aparato se acercó a él y Gryph extendió la mano. El artefacto plegó sus diversas extensiones hacia sí mismo y se posó en su palma, casi vivo en sus movimientos.

"Buen trabajo", le dijo Gryph al artefacto y de inmediato se sintió tonto. Sonrió a los elfos, guardó el artefacto en su mochila y examinó la forma rúnica. Extendió *el mana* por los caminos del intrincado tallado y se sintió extasiado al ver cómo fluía libremente.

Gryph abrió la interfaz de la forma rúnica y se quedó con la boca abierta. Como forma rúnica de rango Maestro, el campo de camuflaje requería unos impresionantes 100.000 *manas* para activarse. Exhaló aliviado cuando se dio cuenta de que no tendría que pagar ese precio.

Aunque los daños habían hecho que la eficacia del campo de camuflaje disminuyera, la runa en sí no había fallado y, por tanto, seguía activa. Se necesitaban mil puntos de *mana* al día para mantener el campo, pero el árbol empíreo soportaba fácilmente esa carga.

"Lo conseguiste", dijo Sillendriel, con lágrimas de alegría en los ojos.

"No he hecho esto solo". Ella cerró su mano alrededor de la de él y un cosquilleo de calor le subió por el brazo.

"La gente de este valle tiene una gran deuda con usted, Señor de la Piedra", dijo Barrendiel, extendiendo una mano.

"No hago menos por mi pueblo de lo que tú harías por el tuyo", dijo Gryph, agarrando la mano del señor elfo con firmeza.

Barrendiel bajó la cabeza en señal de acuerdo, y luego se excusó, dejando a Gryph a solas con Sillendriel. Gryph se maldijo por volver a actuar como un adolescente, recordando la advertencia de Sillendriel sobre los peligros que podía acarrear una relación.

"Bueno..." empezó a decir y luego se detuvo perdiéndose en sus ojos. No pudo apartarse y el silencio se hizo pesado por la posibilidad. Finalmente, la dríade empírea bajó la mirada y habló.

"Los dos estamos agotados. Descansa. Te veré de nuevo pronto".

Mantuvo la mirada baja y sólo volvió a mirarlo cuando él asintió. Ella soltó el brazo de él y retrocedió hacia el árbol, con una sonrisa triste en el rostro mientras su cuerpo se amoldaba al tronco. Luego desapareció, uniéndose de nuevo a Aurvendiel.

Ahora que estaba solo, el cansancio se apoderó de él. Con una última y esperanzadora mirada al árbol, Gryph se dirigió al *Círculo Portal* más cercano. De camino a casa, repasó una nueva ronda de indicaciones.

Felicidades, has completado una misión.

Ganas 100.000 puntos de experiencia por completar la misión Asegura el Campo, Asegura el Futuro. Has reparado la forma rúnica que alimenta el campo de camuflaje y protege el valle de la magia de adivinación.

Ganas 50.000 XP extra por reparar una forma rúnica de rango Maestro.

Reduces el déficit de XP de Raathiel.

Reduces el déficit de XP de Raathiel en 150.000 XP. Déficit de XP actual: - 671.277.

LLEGÓ A SU SUITE, se quitó el equipo de combate y se metió en el agua casi hirviendo de su bañera de piedra. En cuestión de segundos estaba en su *Ensueño del Alma*.

8

El calor del agua calmó el cuerpo de Gryph mientras su mente se hundía en el otro mundo del *Ensueño del Alma*. Al principio se le resistió, pero la voluntad de Gryph aplicó una presión constante y, al cabo de un momento, el *Ensueño* se abrió para él. A pesar de su aprensión, el alivio fluyó a través de él.

Quizá esta noche descanse.

Entrar en el estado de meditación fue como entrar en un sueño. Flotaba en un océano viscoso y semisólido, y el oleaje que subía y bajaba aliviaba su agitada mente. Inhaló y cerró los ojos, con la esperanza de encontrar esta vez un respiro.

El movimiento le tranquilizó y la tensión de sus músculos se suavizó. Las esferas burbujeaban a través de la superficie del líquido y éste se agitaba como las aguas agitadas por la tormenta, la aparición de los globos perturbaba la tranquila inmensidad del mar.

Las corrientes retorcían su cuerpo mientras crestaba una ola y su pie rozaba una esfera. Un sonido lejano de risa fluyó sobre él y abrió los ojos con anhelo. Una pequeña burbuja se balanceaba justo fuera de su alcance. Esta vida pasada fue alegre, una en la que había reído abiertamente y con frecuencia.

No recuerdo la última vez que me sentí tan libre.

Extendió la mano, dispuesto a atraer la esfera hacia él, desesperado por abrazar la vida que había en su interior. ¿No había hecho lo suficiente? ¿No se había ganado el derecho a ser feliz?

Pero, la advertencia de Gartheniel le llegó. "No suspires por los ecos del pasado. Son restos superficiales de lo que fue, y aunque son seductores, sus promesas suelen ser falsas. Los recuerdos pueden estar revueltos, desordenados y, por tanto, ser sospechosos. Entramos en el *Ensueño* para reflexionar, para recordar, pero no podemos vivir allí más de lo que el águila puede vivir bajo el mar".

Con un esfuerzo, Gryph cerró los dedos en un puño y dejó que el agradable eco de lo que una vez fue fluyera a su lado. Ahora comprendía que las preocupaciones y preguntas que entraban en el *Ensueño* con él, atraían a las vidas pasadas como polillas a la llama.

"No hay descanso en nuestras vidas pasadas, sólo en los espacios entre ellas", le había dicho Gartheniel. "Nuestras vidas, todas ellas, permanecen atadas a nuestras almas. Algunas nos impulsarán. Otras

nos arrastrarán. Debes estar en paz al entrar en el *Ensueño*, o corres el riesgo de ahogarte bajo el peso de las alegrías y los pecados de tus vidas pasadas."

¿Estar en paz? pensó Gryph con ironía. *Apenas he tenido un momento de paz desde que entré en los Reinos*.

Gryph se quedó a la deriva, tratando de concentrarse en las cosas buenas que había logrado desde que entró en este extraño mundo de magia y peligro. Había hecho amigos. *Y perdido amigos.* Le había devuelto a Brynn sus recuerdos. *Pero, no la salvó. Ella está en más peligro ahora que nunca.* Había derrotado al Rey del Túmulo, salvado a todo el planeta de la esclavitud y acabado con el Azote. *Y, sin embargo, el mal sigue llegando. Los peligros se vuelven cada vez más feroces*.

A pesar de sus mejores intentos por tranquilizar su mente, la vorágine de preocupaciones golpeaba el borde de sus pensamientos. En respuesta, las olas se volvieron más feroces, tirando de él hacia arriba y por encima de sus crestas, añadiendo impulso a medida que se precipitaba hacia las depresiones. Las vibraciones que se producían bajo la superficie hacían que el oleaje aumentara y él ganara velocidad.

Más adelante, envuelto en la niebla, un vórtice comenzó a agitar el brillante mar de plata. Los destellos de los relámpagos atravesaron la niebla, atrayendo hacia él un lejano rumor de voces. Aunque no podía distinguir las palabras, sabía que se trataba de la vida pasada que le había preocupado estas largas semanas. Con una punzada de esfuerzo, se volvió hacia el remolino y se dejó llevar por la corriente.

Cada segundo que pasaba hacía que las voces fueran más nítidas. Eran estruendosas, poderosas, épicas. Cada voz podía comandar ejércitos, naciones, mundos enteros. Eran las voces de los dioses, tres masculinos y uno femenino.

"¿Dónde está?", entonó uno de los hombre, la voz espástica del hombre crispó los nervios de Gryph. "No podemos hacer esto sin él".

Gryph subió y superó la ola más grande hasta el momento. Por delante, una burbuja de alma del tamaño de una ballena azul empujaba la superficie, su influencia disruptiva era la fuente de las enormes corrientes que atraían a Gryph tan inexorablemente como el pozo de gravedad de Júpiter.

El hombre que había hablado brillaba en la superficie de la esfera como un reflejo distorsionado. Era delgado, enjuto y llevaba ropas cosidas con una docena de patrones que no coincidían.

"Podemos", dijo otra voz masculina. La imagen de la esfera cambió y un dios alto y delgado se cernió sobre Gryph. Llevaba una impecable túnica blanca y el pelo perfectamente peinado. "Sólo que no sobreviviremos".

"El traidor. El cobarde, nos ha abandonado", escupió una voz

femenina culta, con una amenaza en los bordes de su tono. "Esto será la ruina de los Reinos". De debajo de un par de cuernos curvados, unos ojos carmesí miraban a lo lejos. A pesar de la ferocidad de la mirada, Gryph pudo ver su miedo.

"También podríamos huir", dijo el hombre enjuto. Sus dedos se agitaron, agarrando y soltando un bastón torcido de magma fluido. "Volver a casa, a los Reinos Exteriores".

"Ese es el camino del cobarde", dijo otro dios, éste vestido con una armadura dorada, y desenfundó una enorme espada a dos manos.

"Y el Dios del Terror nos encontraría", dijo la mujer, con el miedo atenuando el fuego de sus ojos. "No hay ningún lugar en el que podamos escondernos para que no nos encuentre".

"Díselo al cobarde", enfureció el dios dorado. "¿Dónde está, si no se esconde?"

"Lo haremos sin él", los ojos del dios vestido de blanco se iluminaron. Un momento después, los ojos de los otros dioses también se encendieron, y jadearon al ver que se llenaban de una nueva comprensión.

"Esta guerra que libramos es cósmica. Si el Dios del Terror sobrevive a este día, aprenderá lo que nosotros hemos aprendido, y los Reinos tal y como los conocemos no sobrevivirán. No hay que esconderse de esta responsabilidad. Nos hemos buscado este destino, todos nosotros. Los otros se han ido. O nos enfrentamos aquí, ahora, o nos uniremos a ellos". El dios vestido de blanco desenfundó un gran martillo de guerra, que brilló con luz blanca. "¿Estás conmigo?"

El dios de la túnica blanca miró a los demás. Uno a uno, los otros dioses asintieron. El dios dorado agarró la empuñadura de su espada y la hoja se doró con un halo de fuego amarillo. La diosa con cuernos sacó un bastón de guerra de su espalda y lo extendió hasta la longitud de la lanza, cuya punta brillaba con energía carmesí. Incluso el enjuto dios estuvo de acuerdo, impulsando el poder naranja en su bastón.

Como si reconocieran su pacto, un estruendo crepitante como el sonido de cien rayos rasgó el aire y sacudió el suelo. Los cuatro dioses se volvieron hacia el sonido mientras una ola de viento, arena y roca rugía hacia ellos. El dios blanco levantó una mano y un brillante campo de luz se expandió desde su palma.

El dios vestido de blanco se volvió, lanzando una última y desesperada búsqueda de su camarada desaparecido, el que los había abandonado. No había nada más que una niebla espesa e interminable, y Gryph vio cómo la resignación hacía caer los hombros del dios vestido de blanco.

"Espero que encuentres la paz hermano".

La tormenta de arena golpeó el escudo. El aire gritó, y el mundo se oscureció, antes de que la embestida de tierra abrasadora fluyera

hacia arriba y sobre el escudo. Un momento después, el escudo falló, revelando una figura solitaria que caminaba hacia ellos con fácil confianza.

"Está aquí", dijo la diosa cornuda, sin poder ocultar el miedo en su voz. "El Dios del Terror ha llegado". Los demás prepararon armas y hechizos.

El mar arremolinado atrajo a Gryph hacia la enorme burbuja. Era tan grande que se convirtió en el mundo entero de Gryph. Tan cerca, las corrientes de aire eran furiosas y lo hacían girar, desviando su atención de la antigua visión.

¡No, no, no! Debo ver. Debo saber quién es el Dios del Terror.

La corriente arrastró a Gryph hacia abajo, raspándolo por la parte inferior de la burbuja de alma como si fuera un hombre al que le quitan la quilla. Entró en pánico, desesperado por respirar. ¿Podría ahogarse en el *Ensueño del Alma*? Se obligó a calmarse y esperó hasta que volvió a la superficie, jadeando en busca de aire y dirección.

Sus ojos volvieron a centrarse y vieron al recién llegado moviéndose a través de la bruma, separándola como un rompehielos que navega por un océano polar. Pronto se presentó ante ellos, un hombre enorme vestido con una armadura negra. Unos ojos familiares miraban desde el antiguo recuerdo hasta el alma de Gryph.

"Así es como termina", dijo el hombre. Gryph conocía tanto su voz como su sonrisa petulante.

Aluran. Bechard. Morrigan.

"Aquí es donde terminas", dijo el dios vestido de blanco, y como uno solo, los cuatro dioses atacaron.

Una violenta marejada aplastó a Gryph contra la burbuja de alma con la fuerza suficiente para quitarle el aire de los pulmones. Luchó por respirar. Su cara se aplastó contra la superficie gomosa de la burbuja y trató de empujarse dentro.

La burbuja se onduló y una ola de fuerza lo lanzó hacia atrás. Cayó de cabeza y atravesó la ola más cercana, y luego rebotó por la superficie como las finas piedras que él y Brynn solían saltar por el lago Bow cuando eran niños.

No, necesito ver más, rugió Gryph, suplicando a la fuerza motriz que controlaba el oleaje que lo empujara de vuelta a la burbuja. En lugar de eso, una espuma de burbujas explotó a través del espeso mar plateado, arrancando a Gryph de la enorme burbuja. *¡No, no, no! Tengo que saber qué le pasó a estos dioses.* Entonces, una comprensión que había estado bordeando los límites de su conciencia, enterrada por el poder de la escena, le golpeó de lleno en el cerebro. *¡Necesito saber qué me pasó!*

Gryph fue sacado del *Ensueño* volviendo a la conciencia con una sacudida desgarradora. El agua chapoteaba en su bañera mientras

luchaba por recuperar la compostura. Poco a poco, su ritmo cardíaco se calmó, y la niebla de adrenalina despejó su mente y le dio voz a su comprensión.

"Yo era uno de los Antiguos Dioses".

9

Tras varios intentos fallidos de volver a su *Ensueño*, Gryph se secó con una toalla y se puso ropa nueva. Necesitaba saber cómo había terminado la batalla entre Morrigan y los otros dioses. Necesitaba saber cuál de los dioses era él. Tenía los nervios a flor de piel y su cuerpo zumbaba de energía nerviosa. Sabía por experiencia que, en su estado actual, el *Ensueño se* le resistiría tan ferozmente como un huracán. No había nada más que hacer que ser paciente.

Necesito una distracción.

Miró hacia el interior y sacó a relucir su interfaz. Pulsó el icono de un pequeño castillo en la esquina de su visión y la base de datos de su ciudad se activó. Varios iconos llenaban esta visión detallando todo, desde la población de la ciudad hasta sus suministros actuales de alimentos y materias primas, proyectos actuales, alertas de seguridad y cualquier otra información que Gryph necesitara para ser un gobernante eficaz.

Varios iconos parpadeaban con luz amarilla, mostrando elementos que necesitaban atención, pero que no eran urgentes. Los ignoró, confiando en que Grimliir, su Guardián y mano derecha, se ocuparía de ellos. Afortunadamente, nada parpadeaba en rojo y la gran mayoría lo hacía en verde, lo que significaba que todo estaba bien.

No es la primera vez que Gryph se asombra de la familiaridad de todo ello. La interfaz le recordaba mucho al banner, la IA semi consciente que había utilizado en la Tierra. Incluso los colores verde, amarillo y rojo recordaban a los semáforos de su universo.

Vonn lo había explicado. La *Mecánica del Juego*, las reglas que gobernaban los Reinos de forma similar a como las leyes de la física gobernaban el universo de la Tierra, se adaptaban a cada usuario para entregar la información de forma que fuera fácilmente comprensible.

Las diferencias culturales, los niveles de inteligencia y otros factores podían influir en la forma en que se presentaba la *mecánica del juego*. No era de extrañar, pues, que el nivel de urgencia de una tarea se manifestara como los familiares semáforos de colores de su casa.

Tras comprobar que no había nada que requiriera su atención inmediata, Gryph abrió el *registro de misiones* de la ciudad. Se presentó un montón de misiones abiertas. La mayoría de ellas giraban en torno

a la adquisición de objetos, conocimientos, suministros o recursos, pero varias implicaban la caza y la matanza de las bandas de monstruos canallas que seguían asolando la ciudad reabierta.

Dar Thoriim era enorme, llena de interminables guaridas de túneles, almacenes y cámaras olvidadas desde hace tiempo. En los milenios que la parte principal de la antigua ciudad de Thalmiir había estado cerrada al mundo, una miríada de criaturas había hecho de las afueras su hogar, algunas de ellas bastante peligrosas.

Gryph buscó en la lista y seleccionó una búsqueda prometedora.

Has aceptado la misión ***Limpiar el Paso Subterráneo****.*

El Paso Subterráneo fue en su día una amplia avenida que conducía desde el corazón de Dar Thoriim hasta los límites de la ciudad nimia de Xygarrion. Cuando Xygarrion cayó en la ruina, los Thalmiir sellaron ambos extremos del enorme túnel. Gryph, Señor de la Piedra de Dar Thoriim, ha ordenado que el paso subterráneo se limpie de monstruos.

Proveedor de la misión: Grimliir.

Dificultad: Moderada.

Recompensa: Varía (Ver anexo de recompensas de monstruos para las recompensas.

XP: Varía, según la participación.

GRYPH NOTIFICÓ al sistema que no aceptaría ninguna recompensa económica o material por su participación, ya que, en última instancia, estaría tomando con una mano para pagar la otra. Además, no estaba luchando por una ganancia material. Luchaba para aliviar el estrés. Ignoró la voz crítica en el fondo de su mente que lo reprendía por obtener alegría al matar. Gryph se puso la armadura, se colocó la *mochila de alma* sobre la cabeza y tomó su lanza.

Algunas cosas necesitan ser matadas, dijo la voz fantasma de Lex en su mente. El rostro de Aluran, el mismo que comparte el Dios del Terror Morrigan, apareció en su visión. *Y algunos tipos exigen matar*.

Salió de sus aposentos y se rió para sí mismo, el ojo de su mente dibujó una visión de su leal NPC, y su infame sonrisa en primer plano. Dobló la esquina y se topó de frente con el Lex de carne y hueso. El NPC achaparrado chilló asustado, su voz sonaba significativamente menos varonil de lo que su abundante barba le hacía parecer.

"¿Qué diablos, amigo? Qué manera de hacer que un hombre se ensucie los pantalones", refunfuñó Lex. Gryph entrecerró los ojos con desagrado y miró los pantalones del ordoniano. Lex se dio cuenta y refunfuñó. "Es una expresión, ".

"¿Te levantaste tarde?" Gryph se fijó en el aspecto desaliñado de la ropa de su amigo, en su pelo despeinado y en su brillo alegre. "¿Dónde

has estado?" Un rubor de vergüenza coloreó las mejillas de Lex aumentando la curiosidad de Gryph.

"¿Qué?" Dijo Lex a la defensiva. "Un tipo no puede dar un paseo a medianoche... en el bosque... solo". Sus ojos bajaron y se movieron de lado a lado como un hombre que busca testigos que puedan contradecir su historia. Después de un momento, una justa indignación lo invadió. "Ya sabes, soy un hombre adulto y un adulto que consiente y se me permite hacer lo que quiera".

"¿Con quién o qué estabas consintiendo?" dijo Gryph, sin poder refrenar su diversión.

"Mierda, he dicho demasiado". Lex levantó las dos manos, agitándolas y chasqueándolas frente a la cara de Gryph, como un mago de pacotilla tratando de borrar recuerdos. La expresión de Gryph no cambió. "No es asunto tuyo lo que estoy haciendo. Mi vida, mi asunto. Ahora lárgate".

"Me parece justo", dijo Gryph con una sonrisa y siguió caminando.

"Oye", dijo Lex, corriendo tras él. Gryph sospechó que el NPC no sabía exactamente por qué había dicho esa palabra. Después de unos momentos de caminar junto a su jugador, enviando miradas hacia él, esperando que dijera algo, cualquier cosa, Lex volvió a chistar. "Entonces, ¿qué estás haciendo?"

"Mi vida, mi asunto", dijo Gryph, con un tono sarcástico.

Lex frunció el ceño, molesto por haber caído en esa trampa. "Ahora sólo estás siendo un idiota. En serio, ¿qué estás haciendo?" Se fijó en la lanza, la armadura y el broquel de Gryph. "Vas a matar a unos monstruos idiotas, ¿no? ¿Puedo ir?"

"¿Si me dices dónde has estado?"

Lex ladeó la cabeza como si estuviera considerando y luego la sacudió. "No, no hemos etiquetado lo que sea esta cosa, así que no voy a decir nada".

"Aparte de decirme que tienes una amiga".

"Maldita sea", refunfuñó Lex. "¿Y por qué asumes que es una amiga? Tal vez soy más amplio en mis intereses".

"Vale, así que tienes un compañero", dijo Gryph con indiferencia.

"No, no, es una dama, sólo... no importa". Miró fijamente a Gryph. "No voy a decir nada más, así que no intentes sacarme nada".

"De acuerdo".

"Soy un tipo serio. Fin de la historia. Mis labios están tan sellados como Fort Knox". Caminó hacia sus propios aposentos, señalando a Gryph con aire despreocupado. "Me pondré el traje. ¿Cinco minutos?"

"Claro, Romeo", asintió Gryph y, tras fruncir el ceño, el NPC corrió a su habitación. Cinco minutos después, Lex regresó y se pusieron en camino.

"Así que, sí, yo y la dama misteriosa no estamos muy seguros de lo

que es esto todavía. ¿Somos amigos con derecho o estamos destinados a ser los próximos Bennifer o Brangelina?

La pareja entró en el Nexus, el centro de mando y control de Dar Thoriim. Un enano y un par de warborns atendían el panel de control. Al verlos, el tono de Lex se convirtió en un susurro.

"No lo sé. Ella no lo sabe. Así que, hasta entonces, lo mantendremos todo en secreto y en privado".

"Es Yrriel".

"¡Amigo!" Exclamó Lex, mirando a su alrededor con pánico. "Baja la voz".

El enano y el warborn levantaron la vista de sus tareas, pero Gryph hizo caso omiso de sus preocupaciones. "Todos lo saben Lex".

"¿En serio?" Lex lo miró con sorpresa. "¿Seguro? Creí que estábamos en secreto". Lo consideró por un momento. "Yrriel lo delató, ¿no? Quiero decir que veo la forma en que me mira".

"Eres tú, hombre. Eres todo ojos saltones y saludos cada vez que ella está cerca de ti".

"Eso no suena a mí. Espera, sí lo hace".

"Por suerte para ti, ella lleva un tiempo, como unos cuantos milenios, y le importa un bledo la opinión de los demás".

"Sí, es una de mis cosas favoritas de ella". Lex hizo una pausa. "Y no creas que no me di cuenta de ese chiste sobre su edad. Es una mujer hermosa y madura".

"Que tiene la edad suficiente para ser tu bisabisabisabuela, añade otros diez bisas más".

"Sí", dijo Lex con una sonrisa socarrona. "Imagina las cosas que ha aprendido en todas esas vidas. Chico, podría contarte algunas historias".

"Por favor, no", suplicó Gryph, retorciéndose mientras una imagen de un Lex desnudo y peludo golpeaba su cortafuegos mental.

Diez minutos más tarde, la pareja llegó a la entrada del paso subterráneo. En ese tiempo, el relato de Lex había provocado en Gryph expresiones que iban desde la perturbación hasta la intriga, pasando por algunos escalofríos. Cuando entraron, un guerrero warborn se acercó y puso un bendito fin a la historia de Lex. Gryph casi abrazó al poderoso guerrero autómata en señal de alivio.

"Saludos Señor de la Piedra", dijo el hombre, dándose un puñetazo en el pecho. Un par de intrincadas serpientes se enroscaban en su antebrazo.

"Saludos Líder de Guerra Berrath", dijo Gryph, agradecido por la tinta que lo identifica. Los Warborn eran clones mágicos, cada uno un duplicado exacto. Incluso los gemelos idénticos tenían mayores diferencias. Era una carga más para un pueblo que luchaba por encontrar una identidad en los Reinos.

Berrath, al igual que todos sus hermanos, había adoptado los tatuajes como una forma de aportar singularidad a su aspecto y de reconocer sus logros. Un warborn no elegía sus propios tatuajes, eran regalos de sus hermanos, insignias de honor y logros. Las serpientes duales de Berrath decían que había salvado dos veces vidas en la batalla a riesgo de la suya propia. Gryph sospechaba que pronto se enroscarían más serpientes alrededor del brazo del Líder de la Guerra.

Gryph asintió al resto del escuadrón de Berrath, cada uno de los cuales estaba tatuado con una variedad de patrones, símbolos y bestias. El escuadrón saludó al unísono a Gryph, con sus poderosos puños golpeando la armadura metálica que les cubría el pecho.

Gryph se fijó en sus armas y armaduras. Para el trabajo subterráneo, los warborn llevaban lanzas cortas en lugar de las largas habituales. En la cadera llevaban una espada que, comparada con sus dos metros, parecía sólo una larga daga. La empuñadura de una arbalesta, una pesada ballesta capaz de disparar proyectiles con una fuerza tremenda se encontraba en el hombro de cada hombre.

Llevaban corazas de cadena con una placa sólida que protegía el pecho. Un faldón segmentado de metal y cuero les protegía la pelvis y las piernas. Guardabrazos, grebas, botas y un casco de metal sin adornos completaban su armadura. Atado al antebrazo izquierdo había un escudo circular, del doble del tamaño del propio broquel de Gryph. Una ranura en forma de media luna en la parte superior estaba preparada para sujetar su lanza.

A pesar de la falta de armamento mágico o de lanzadores de hechizos, el propio *Grupo Grande de Aventureros* de Gryph no encontraría un adversario fácil en este escuadrón de diez warborn.

¿Y cómo de letales serán cuando los emparejemos con un lanzador a distancia y un sanador? se preguntaba Gryph.

"¿Cómo va todo?" preguntó Gryph, devolviendo su atención a Berrath.

"Hemos avanzado varios cientos de metros en el paso subterráneo. Hemos luchado contra una variedad de bestias, pero la principal oposición ha sido la de una gran colonia de luchadores de piedra. Sus pieles rocosas han demostrado ser una defensa eficaz contra nosotros, pero recientemente hemos tenido éxito gracias a una nueva táctica".

"¿Qué táctica?" Preguntó Lex.

Como respuesta, Berrath se giró y miró hacia la oscuridad más allá del paso subterráneo. Un momento después, un resplandor de luz llenó todo el espacio.

Lex y Gryph se protegieron los ojos mientras los agudos gritos de dolor y rabia les invadían. Ninguno de los warborns se inmutó, inmunes tanto a la luz como a los horribles aullidos.

Los warborn son inmunes a los flashes, pensó Gryph impresionado,

aunque ligeramente irritado porque Berrath no les había avisado.

"Vamos", dijo Berrath. Como uno, su escuadrón de warborns se volvió y marchó hacia la luz. "Un amigo desea saludar".

10

Gryph y Lex siguieron al warborn mientras la iluminación se atenuaba. La visión de Gryph regresó, revelando un túnel tan grande que un moderno buque portacontenedores podría haber pasado por él. La gran capacidad de ingeniería de los antiguos Thalmiir seguía asombrándolo. Lex estuvo de acuerdo.

"Mierda, es una cueva muy grande".

Delante, un grupo de guerreros se encargaba de un baluarte móvil. Varias docenas de guerreros de gran tamaño estaban detrás de la muralla, la mayoría apuntando con sus enormes ballestas. En el momento en que la andanada de proyectiles arbóreos se cernía sobre las fortificaciones, una cabeza se giró entre un grupo de guerreros.

"Amigo Lex, te escucho". La voz alegre estaba en desacuerdo con los gritos de agonía que anunciaban que los rayos habían encontrado objetivos.

"¿Errat?" preguntó Lex, entrecerrando los ojos.

Gryph sonrió ante la amplia sonrisa que cubría el rostro de Errat. La expresión era tan diferente a la de sus hermanos, que Gryph a menudo se olvidaba de que Errat era un guerrero. Al menos hasta que el enorme autómata se puso frente a él.

Errat tiró de Gryph en un fuerte abrazo de oso, y el jugador juró que le crujían las costillas. Errat se volvió y abrazó a Lex, levantando al pequeño ordoniano de sus pies.

"Sí, yo también me alegro de verte amigo, pero pensé que habíamos acordado que no me levantarías más".

Errat bajó a Lex, una sonrisa avergonzada curvando sus labios. "Errat lo siente amigo Lex, pero estaba tan emocionado por ver a mis grandes amigos que lo olvidé. Sé que te hace sentir como... ¿cómo lo has dicho... un niño pequeño que necesita un pañal nuevo? Me esforzaré por recordarlo de ahora en adelante".

Gryph se rió y Lex lo miró fijamente, desafiándolo a decir algo.

"¿Esto es obra tuya?" preguntó Gryph, mirando a su alrededor en el *Paso Subterráneo*.

"Parcialmente. Mis hermanos son grandes guerreros. Errat sólo los ayudó usando esto".

Levantó un tubo metálico de la longitud y el grosor de un rollo de papel de cocina vacío. Uno de los extremos contenía un trozo de

cuarzo brillante del tamaño de una pelota de golf.

"¿Hiciste una linterna?" Preguntó Lex.

Errat ladeó la cabeza y sonrió, un tic que había adoptado después de observar a Lex. Quería sugerir curiosidad, pero en Errat la expresión lo hacía parecer confuso o tal vez estreñido.

"Ese es un buen nombre, pero yo llamo a esto *Varita Bomba de Luz*, porque..."

"Dispara bombas de luz. Sí, lo entiendo". Lex extendió su mano. "¿Puedo?"

Errat se lo entregó, con una amplia sonrisa y luego su expresión se volvió seria. "Por favor, amigo Lex, ten cuidado. No me gustaría que te saliera un ojo".

Una sonrisa estúpida cruzó el rostro de Lex. El NPC envió una rápida sonrisa en dirección a Gryph, pero éste se negó a morder el anzuelo. Lex examinó la varita y se la pasó a Gryph.

El jugador activó su habilidad de *identificación*. La magia *etérea* impulsaba la varita, lo cual tenía sentido, ya que Errat estaba a pocos niveles del rango *Maestro* en la disciplina. El warborn explicó que la varita era un prototipo.

"Con la ayuda de la Señora Yrriel, Errat imbuyó el cuarzo con *Magia Etérea*. Como sabes, el *éter* fue una vez todo lo que había, haciéndolo infinitamente maleable. Imprimimos la energía *etérea* en el cuarzo. Ahora cualquiera que tenga una reserva de *mana* puede activar la varita, aunque no posea ninguna habilidad mágica propia".

"Entonces, los warborn pueden usarlo", dijo Gryph.

Errat asintió. "Sí. No será tan eficaz en la superficie, donde a las criaturas y a los animales les gusta mucho la luz, pero aquí, en la oscuridad, funciona bien, muy bien de hecho".

"¿Puedo intentarlo?" preguntó Lex, con la emoción burbujeando bajo la superficie. Ambos miraron a Gryph.

"Sí", aceptó Gryph con un suspiro. "Pero compórtate".

"Genial", dijo Lex y levantó la mano esperando chocar los cinco. Errat se agachó y golpeó la mano de Lex con una fuerza brutal. Lex se estremeció y siseó de dolor. "Bien, supongo que seguimos trabajando en tus habilidades para chocar los cinco". Lex se frotó el escozor de la palma de la mano mientras caminaban hacia la barricada.

Construyeron el muro con placas entrelazadas de acero puro, una versión muy refinada del acero normal, extraído y fundido aquí mismo, en Dar Thoriim. Era más resistente al calor, al frío y al ácido y, como demuestran las abolladuras y las extrañas marcas de quemaduras en su superficie, podía soportar una paliza.

Gryph se asomó a la pared. Mientras que el paso subterráneo que tenían detrás estaba libre de obstáculos, el camino que tenían delante estaba lleno de estalagmitas. Al principio no le pareció nada extraño,

pero entonces Gryph se fijó en una docena o más de disparos de arbalesta que sobresalían de los pilares de piedra.

"Eh, chicos, ¿por qué disparan a las piedras?" preguntó Lex, pero entonces sus ojos se abrieron de par en par con horror y asco y Gryph supo que su NPC había usado *Analizar*. "Oh, sí, por eso". Le lanzó a Gryph una mirada de "querrás ver esto".

Gryph asintió y formó un *Grupo Grande de Aventureros* y etiquetó a Lex, Errat, Berrath y los dos warborn más cercanos. La cualidad de *liderazgo* le permitió a Gryph compartir la experiencia y aumentar el consumo general de puntos de XP del grupo en un 50%. También concedió al grupo dos *bendiciones* permanentes. El *enlace telepático permitía* a todo el grupo comunicarse en silencio y a distancia, y la *progresión de habilidades* aumentaba en un 50% la velocidad de aprendizaje de las mismas. Ambas han demostrado ser muy valiosas para el éxito de las misiones de Gryph.

Sin mediar palabra, Berrath y los otros dos warborn flanquearon a Gryph. Gryph comprobó su interfaz *del Grupo Grande de Aventureros* y supo que los dos warborn eran Kurrag y Durnyx. *Debo recordar felicitar a Berrath por el entrenamiento de sus hombres. Gryph* asintió a Lex, que compartía su ventana de *análisis* con el grupo.

Luchador de Piedra (Aberrante Cthónico) - Nivel: 13 (Fallecido).

Salud
Resistencia
Mana
Espíritu
0/325
0/657
0
0

Los Luchadores de Piedra son criaturas aberrantes cuyas únicas motivaciones en la vida son matar, alimentarse y reproducirse. Su forma cónica y su piel rocosa les permiten imitar estalactitas y estalagmitas. Tienen un gran ojo central y unas fauces llenas de dientes capaces de dar terribles mordiscos. De los lados de su cuerpo parten protuberancias que les permiten sacar pseudópodos en forma de tentáculos que agarran a sus presas. Los pseudópodos están cubiertos por un Ichor pegajoso. El Ichor induce a la confusión, inhibe las habilidades motoras y, con suficiente exposición, causa parálisis. La edad de un luchador de la piedra puede extrapolarse a partir del número de protuberancias que posee. Cada par equivale a 20 años de vida.

Miles de cilios cubren su parte inferior, lo que les permite moverse, trepar por las paredes y adherirse a los techos. Los jóvenes luchadores de piedra pasan la mayor parte de su tiempo aferradas a los techos, listas

para caer sobre una presa desprevenida. Las afiladas puntas de su piel rocosa les permiten perforar y matar a sus presas. Debido a su mayor peso, los luchadores de la piedra maduros pasan la mayor parte del tiempo en el suelo de sus cavernas.

Cuando un luchador de la piedra cierra la boca y el ojo, es indistinguible de las estalagmitas o estalactitas naturales, lo que les permite emboscar a sus presas con sus seudópodos y alimentarse. Son omnívoros y comerán cualquier cosa que se cruce en su camino.

Nadie vivo conoce el verdadero origen de estas asquerosas criaturas, pero los rumores afirman desde hace mucho tiempo que los luchadores de la piedra tuvieron su origen en experimentos realizados con la sangre de criaturas cthónicas.

Fortalezas

Inmunidades

Debilidades

Camaleón. Ataque de parálisis.

Resistente al fuego, al frío, al ácido y a los hechizos y efectos del sueño.

Luz.

"¿POR qué todos los malditos monstruos espeluznantes de los Reinos tienen tentáculos?" se quejó Lex. Gryph no pudo evitar estar de acuerdo con la apreciación de su NPC. Bastantes de las bestias con las que habían luchado desde que entraron en este mundo de maravillas y magia tenían tentáculos.

"Son pseudópodos", dijo Berrath.

"¿Cuál es la diferencia?" La expresión de Lex mostraba un genuino interés matizado por la certeza de que odiaría la respuesta.

"Cuando cortas un tentáculo se queda cortado. Un pseudópodo volverá a crecer, listo para atraparte de nuevo". El líder warborn miró fijamente a Lex. "Prefiero los seudópodos. Son más desafiantes".

Lex abrió la boca, pero no se produjo ninguna réplica ingeniosa. Después de un momento, miró de Berrath a Errat. "Retiro lo que dije antes. Eres normal comparado con estos tipos".

Errat sonrió, y luego una expresión de melancolía se apoderó de él. Gryph no pudo evitar sentir pena por su amigo. Debe ser duro ser diferente, estar solo, como si no pertenecieras. Incluso el nombre del warborn, la antigua palabra Thalmiir para equivocado, lo hacía sobresalir.

El sonido de otra andanada de proyectiles de arbalesta atrajo los ojos de Gryph de vuelta al paso subterráneo y a los luchadores de piedra. Su vista de El'Edryn era fenomenal y le permitía ver en la oscuridad de la cueva. Lex estaba a su lado, estirado en la punta de los pies para poder mirar por encima de la barrera.

"¿Cuántos crees que hay?" Preguntó Lex, entrecerrando los ojos en

la oscuridad.

"Cientos", dijo Durnyx, con la emoción arañando los bordes de su tono plano.

"Debería ser divertido", dijo Lex mientras atraía el amplio brillo de la energía de la orden a sus manos.

"Lo es", dijo Kurrag y apuntó con su arbalesta.

Unas horas más tarde, el grupo de Gryph, junto con varias docenas de otros warborn, había matado a cientos de las monstruosidades con forma de roca. Los warborn hacían su trabajo como una máquina bien engrasada, algunos mataban a las viles criaturas, otros avanzaban los baluartes defensivos y otros más cosechaban los cadáveres de los reptantes. La operación era tan eficiente como cualquier ejército que Gryph hubiera visto en la Tierra.

Ganas puntos de experiencia.

Ganas 100.000 XP por tu participación en la misión Limpiar el paso subterráneo. Has ayudado a limpiar el paso subterráneo, lo que ha permitido un viaje libre y seguro entre Dar Thoriim y el valle que contiene la ciudad Nimmeriana en ruinas Xygarrion.

Ganas puntos de experiencia.

Ganas 152.000 puntos de experiencia por derrotar a los Luchadores de Piedra (x162)

Reduces el déficit de XP de Raathiel.

Reduces el déficit de XP de Raathiel en 252.000 XP. Déficit de XP actual: - 419.277.

Las bestias comían de todo, pero ni siquiera sus potentes ácidos estomacales podían disolver metales o gemas preciosas. Las protuberancias nudosas también contenían glándulas que generaban los seudópodos y el icor paralizante. Bruunhilde, la Maestra Alquimista, había rogado a los warborn que adquirieran todos los que pudieran. Gryph sospechaba que el botín la mantendría ocupada durante semanas.

El Grupo Grande de Aventureros de Gryph se turnaba para acabar con los pocos luchadores que sobrevivían a las andanadas de rayos. El riesgo era menor y les permitía practicar sus habilidades marciales. Fue durante una de esas salidas, cuando un seudópodo tiró a Lex de sus pies. El ichor de la criatura se filtró en la piel del NPC y una mirada de estupor ebrio fluyó por su rostro.

El tentáculo gelatinoso tiró de Lex hacia una grieta oculta por un afloramiento de roca. Errat disparó una bomba de luz en la pequeña cueva. En su interior había un monstruoso luchador de piedra, de lejos

el más grande que habían encontrado. Medía tres metros de altura y tenía una docena de pseudópodos que brotaban de cada lado. El *análisis* compartido de Lex les dijo que este era el luchador de piedra alfa, y que sus estadísticas eran cinco veces mayores que las de cualquiera de sus crías.

El alfa rugió de dolor y rabia, pero no retiró su seudópodo. En su lugar, salió otro par, envolviendo la otra pierna de Lex y su cintura. Una risa maníaca salió de la boca del NPC, prueba de que las toxinas del ichor se habían infiltrado en su sistema.

La criatura tiró con más fuerza, acercando a Lex cada vez más a la muerte. Los tres guerreros cortaron los seudópodos, cortando cada uno de los apéndices gelatinosos. Kurrag agarró a Lex por el brazo y trató de arrastrarlo a un lugar seguro, pero más seudópodos explotaron desde la grieta. Varios se estrellaron contra el warborn, haciéndolo retroceder. Otro se aferró al ordoniano y tiró de él. En pocos segundos la criatura arrastró a Lex hacia sus fauces.

Gryph sacó un par de cuchillos arrojadizos y cambió las ampollas de cuarzo. El luchador era resistente, no inmune, al daño por frío, pero Gryph sabía que sólo tendría una oportunidad y no estaba dispuesto a arriesgarse a que sus cuchillas potenciadas por el frío salvaran la vida de Lex. *Era hora de probar las armas grandes.* Las nuevas ampollas encajaron en su sitio y Gryph empujó *el mana* por sus brazos hasta los brazaletes. Las ondas de magnetismo fluyeron alrededor de los cuchillos y Gryph gritó a través del enlace telepático.

¡Muévete!

El warborn se desplazó mucho más rápido y suave de lo que su tamaño sugería, dándole a Gryph un tiro claro. Al no confiar en su puntería, Gryph no lanzó los cuchillos. En su lugar, aceleró las cuchillas de sus manos con los brazaletes.

Las cuchillas gritaron a través de la pequeña abertura y se clavaron en el ojo y la boca del alfa. El daño infligido fue pequeño, menos de un 50th de la *salud* total de la bestia, pero llamaron su atención. Los bramidos de rabia y dolor llenaron el paso subterráneo, pero aun así arrastró a Lex más cerca.

"Amigo... date prisa...", gritó Lex entre dientes, con el miedo atravesando su aturdimiento.

Con una sacudida de su voluntad, Gryph rompió la fina capa del interior de las ampollas. Por un momento no ocurrió nada, pero luego un sonido, casi como una canción melodiosa, se acumuló en el límite del oído de Gryph. El inexorable tirón del alfa sobre Lex se redujo cuando el cuerpo principal de la criatura comenzó a vibrar.

Un rayo de luz dorada atravesó el corte que el cuchillo de Gryph había hecho en el ojo del alfa. La bestia abrió la boca para gritar, pero en lugar de sonido, surgieron varias ráfagas más de luz. Las

vibraciones crecieron e iluminaron surcos astillados a través de la piel rocosa del luchador. El sonido de la piedra quebrándose llenó el paso subterráneo y entonces el alfa explotó.

Gryph se sacudió el brazo delante de los ojos mientras los fragmentos de piedra le acribillaban la cara, los brazos y el cuello. A pesar de la metralla que volaba, una gran sonrisa cruzó el rostro de Gryph.

Las ampollas de los cuchillos estaban llenas de *Savia de Árbol Empíreo Concentrada* mezclada con salitre común y eran las más raras de su colección. Cuando se combinaban, los dos componentes creaban una enorme explosión de luz empírea pura, una explosión que había resultado mortal para el cthónico alfa.

Yrriel y Bruunhilde estarán encantadas de que el diseño haya funcionado, pensó Gryph, y luego hizo un mohín.

Habían destilado y concentrado 500 galones de savia de Aurvendiel para hacer suficiente *Savia de Árbol Empíreo Concentrada* para las dos ampollas que acababa de usar para salvar a Lex. Con la *salud* actual de Aurvendiel, sólo podían arriesgarse a extraer 100 galones por semana del enorme árbol. Gryph esperaba no tener que enfrentarse a otro Luchador alfa pronto.

Gryph corrió al lado de Lex. "¿Estás bien?" La estúpida sonrisa de Lex y el balanceo de los pulgares hacia arriba le dijeron a Gryph que sí lo estaba, y que sufría de una borrachera inducida por el ichor. Un momento después, los ojos de Lex se abrieron de par en par y la tensión volvió a surgir.

"Gran... araña... furtiva", murmuró Lex, con su brazo tambaleante señalando un punto por encima de Gryph.

Gryph giró, tratando de levantar su lanza, cuando una araña del tamaño de un elefante cayó sobre él, inmovilizándole los hombros con un par de largas y peludas patas. Gryph luchó, sacando la daga que tenía en la cintura, pero otra pata le apartó la hoja de un manotazo.

Me disculpo por la rudeza de mi hermano, Señor de la Piedra. Le aseguro que no queremos hacerle daño, dijo en su mente una suave voz. *En realidad, necesitamos su ayuda.*

11

Tras regresar a la ciudad, Gryph convocó una reunión de emergencia de la Mesa Redonda. Su sentido del deber eclipsó cualquier irritación por la temprana hora. Gryph miró de un rostro a otro, y en cada uno vio lo mismo: una ansiosa anticipación. Incluso el rostro luminoso de Sillendriel parecía más oscuro.

En las semanas transcurridas desde que tomó el control de Dar Thoriim, Gryph había llegado a conocer bien a todo su consejo asesor. Confiaba en ellos, y ellos en él. Todos sabían que no los convocaría a menos que fuera de extrema importancia.

Todas las miradas le siguieron mientras recorría la circunferencia de la mesa para llegar a su asiento. No se sentó, sino que se agarró al respaldo de la silla de madera con manos fuertes. La gravedad de las palabras que iba a pronunciar amenazaba con arrastrarle. Los demás sintieron su intensidad y la tensión en la sala aumentó. Miró de reojo a su Guardián Grimliir. El robusto enano bajó la cabeza y algunos de los músculos que anudaban la espalda de Gryph se liberaron. Le devolvió el saludo y se dirigió a los demás.

"Señoras y señores de la Mesa Redonda, no hay tiempo que perder con largas explicaciones, así que iré al grano. Un vecino ha solicitado ayuda, y he accedido a prestar la ayuda que podamos. Espero que los próximos minutos les demuestren que no tenemos más remedio que prestar esta ayuda."

"¿Qué vecino?" preguntó Thaldrain, el cervecero enano, adelantándose, con los músculos tensos. "Somos todos los que residen en este valle". Murmullos de acuerdo fluyeron alrededor de la mesa.

"Será más fácil si te lo muestro". Gryph se volvió hacia la entrada del Nexus. "Acompáñala dentro".

Todas las miradas se volvieron hacia el tenue pasillo. Pasaría otra hora antes de que el sol de la mañana, reflejado por un complejo conjunto de espejos a lo largo del techo, iluminara la gran avenida. Por el momento, el pasillo estaba débilmente iluminado por lámparas alimentadas con *mana*, pero las luces eran, en su mayoría, innecesarias. Casi todos los presentes, aparte de los humanos, tenían algún grado de visión nocturna. Alrededor de la mesa, los ojos comenzaron a abrirse con curiosidad.

El escuadrón de warborns de Berrath entró en la sala y se abrió en

abanico. Cuando los warborn se separaron, los murmullos se convirtieron en jadeos de sorpresa. Las sillas se apartaron de la mesa, las manos se aferraron a las armas y *el mana* danzó alrededor de las yemas de los dedos.

"Tranquilos amigos", dijo Gryph, su voz calmada, pero severa.

Un tenso silencio flotaba en el Nexus cuando la primera pierna cristalina salió de la oscuridad. La luz de la lámpara se dispersó por la superficie de cristal del miembro, proyectando un nimbo de luz multicolor en la sala. Le siguió otra pata y luego apareció una cabeza bulbosa. Unos apéndices en forma de cuchillo, llamados quelíceros, sobresalían de la boca de la criatura. Eran tan largos y gruesos como el antebrazo de un enano. Sonaban con delicadeza debajo de una serie de ojos brillantes. Una energía blanca y brillante fluía por la cabeza translúcida, entrando y saliendo de una estructura blanca y azulada que, según sospechaba Gryph, era el cerebro de la criatura.

Tras un momento de vacilación, la araña dio varios pasos más hacia el interior de la habitación, revelando un cuerpo del tamaño de un elefante, la parte superior de su abdomen, lo que Gryph pensó que era la espalda de la criatura, llevaba un símbolo de círculo y punto que era el identificador de un servidor de los Señores del Orden.

"Un arácnido de cristal", dijo Eadweanna, la erudita humana, con asombro. La anciana se puso en pie con la ayuda del warborn más cercano y se acercó al enorme arácnido. No mostraba miedo, sólo reverencia. "Nunca soñé que un día..." Se detuvo, sobrecogida por el asombro, y levantó una mano arrugada. "¿Puedo?"

La araña castañeó y bajó la cabeza. Suavemente, como una madre que toca a su recién nacido por primera vez, Eadweanna acarició a la araña. Un grito de alegría infantil salió de sus labios y se volvió hacia Gryph. "Ayudaré en lo que pueda".

La reacción de Eadweanna provocó una oleada de alivio en la mesa. El erudito se dio la vuelta, indicando a la araña que la siguiera y ésta se acercó con agilidad a la mesa. Sus dos patas delanteras se introdujeron bajo el tórax y, con un ruido parecido al de un desgarro de seda, liberaron una forma ovoide de cristal del tamaño de un perro grande. La araña colocó el huevo, pues todos los presentes sabían por instinto que lo era, en el centro de la Mesa Redonda. Una luz blanco-azulada retumbó en el interior del huevo de cristal, iluminando el movimiento de muchas patas.

Gryph trató de ignorar el escalofrío primario de miedo que le recorría la columna vertebral y extendió la mano hacia el huevo. "Les presento a Akashiri, la nueva Reina de las Arañas de Cristal".

Pido disculpas si los hemos asustado, amigos míos. El suave click clack de la voz de Akashiri llenó todas las mentes de la sala. *Pido su ayuda y les hago una advertencia terrible. El caos ha corrompido a mi*

madre, Sziilloth.

Aullidos de rabia y jadeos de terror llenaron la sala, mientras un miedo profundo y primario llenaba a los ancianos de las antiguas y orgullosas ciudades de Sylvan Aenor y Dar Thoriim. No había mayor horror en todos los Reinos que el caos. Era contagioso, destructivo y siempre cambiante. Ni siquiera las entidades demoníacas del reino cthónico, un lugar infernal de fuego y sufrimiento, inspiraban tanto terror.

"Calma, amigos míos", rugió Gryph por encima del tumulto. "O ya hemos entregado la victoria a los Príncipes".

"Cierren sus malditos agujeros bocales, tontos", enfureció Grimliir. "Y confíen en su señoría".

La sala quedó en silencio, si no en calma, y Gryph dio las gracias a su Guardián con un gesto de cabeza. Una parte de él se rió del trato brusco que el Guardián daba a tan augustos personajes, pero los ancianos reunidos respetaban, e incluso les agradaba, Grimliir. Sabían quién era, lo que había hecho y todos se tomaban en serio sus obligaciones, si no a sí mismos. Gryph no podría haber pedido un consejo consultivo mejor.

"Por favor, continúe Su Majestad", dijo Gryph.

Gracias Señor de la Piedra. Antes de detallar la amenaza actual, creo que necesita un poco de historia. Por favor, tenga paciencia conmigo. Mi historia es larga, pero importante. ¿Me concederá esa paciencia? Akashiri hizo una pausa, dejando que los asentimientos y los votos fluyeran por la mesa. *Gracias. Como muchos de ustedes saben, la ciudad Nimmeria de Xygarrion compartió una vez este valle con Sylvan Aenor y Dar Thoriim. También saben que un apocalipsis destruyó la ciudad en plena guerra contra los Prime.*

"Los malditos bastardos Prime mataron a toda una ciudad", dijo Belgaarm, el Maestro Herrero, con rabia, golpeando un puño contra la mesa de piedra.

Eso es una falsedad engendrada por la ignorancia de sus antepasados, dijo Akashiri. Los gruñidos fluyeron por la sala, especialmente por parte de los enanos que veneraban a sus benditos antepasados y antepasadas por encima de todos los dioses. Una ola de disculpas fluyó a través de la conexión mental. *No pretendo ofenderlos, pues no podían saber la verdad. No fueron los Prime quienes destruyeron Xygarrion, sino los propios Nimmerios*.

Los jadeos surgieron en la mesa, pero todos los ancianos siguieron escuchando atentamente. *Por eso están aquí,* pensó Gryph. *Consideran antes de reaccionar.*

Gartheniel, que había permanecido callado hasta ahora, se inclinó hacia delante. "¿Cómo se destruyeron a sí mismos, Su Majestad?"

Disculpas a todos los aquí reunidos, pero en su día Xygarrion fue la

mayor ciudad de Korynn. Un refugio para el conocimiento y un faro para la esperanza. El Synod descubrió muchos de los avances realizados durante la guerra contra los Prime.

"Sí", dijo Grimliir. "Mucho de lo que sabemos sobre los arboleth fue descubierto por el *Synod*. Su pérdida, la pérdida de Xygarrion, casi significó el fin de la Alianza". Miró el saco de huevos en el centro de la mesa. "Pero se precipitaron, a menudo se movieron demasiado rápido para su propio bien. Típico de los humanos, en mi opinión". Miró a los ancianos humanos. "Sin ánimo de ofender, amigos míos". Los humanos agacharon la cabeza para decir que no se habían ofendido.

Desafortunadamente, tienes razón Grimliir, hijo de Braigmond. El Synod determinó que la Alianza estaba perdiendo la guerra. Habían calculado las posibilidades de una victoria de la Alianza, y no les gustó lo que vieron. Así que, en secreto, comenzaron a investigar un avance en su sistema de Puertas Portal.

"¿Qué tipo de avance?" preguntó Eadweanna, inclinándose hacia delante. Gryph le había encargado a la matrona erudita que descubriera todo lo que pudiera sobre el sistema de Puertas Portal de Nimeria. Ya era su mayor ventaja táctica en la inminente guerra contra Aluran. Si los Nimmerios habían avanzado de algún modo la tecnología, Gryph estaba tan intrigado como Eadweanna.

Estaban intentando crear una Puerta de Reinos. Una enorme Puerta Portal que pudiera llegar a los Reinos Exteriores. Deseaban buscar el mundo natal de los Prime, en algún lugar ahí fuera. Esperaban encontrarlo y destruirlo.

"Un plan sólido", dijo Berrath, el anciano warborn, con aprecio.

"¿Por qué fracasó?" preguntó Barrendiel, el Regente de Sylvan Aenor, en un tono que sugería que la respuesta no sería una sorpresa.

Las Puertas Portal funcionan con la magia inherente al Éter. Aunque el éter está en todas partes, tiene un bajo nivel de poder. Las Puertas Portal extraen energía de una amplia zona para abrir sus portales, pero una Puerta de Reinos necesitaría cruzar distancias mucho mayores, e incluso si los nimmerios hubieran sido capaces de hacerlo, todo el Éter subyacente a Korynn no sería suficiente para abrir un portal estable.

"Necesitaban una mayor fuente de energía", dijo Lex.

Sí, dijo la reina araña. *Y encontraron una*.

"Caos", dijo Ovrym, frotándose la vieja herida del antebrazo izquierdo, la que le hizo un Lobo Atroz corrompido por el caos.

Aunque Gryph lo había sospechado, el puro descaro, la irresponsable estupidez de trabajar con el caos le resultó un golpe en el cuerpo. Maldijo en silencio a los nimmerios, sabiendo muy bien que era un gesto inútil.

"Supongo que las cosas no salieron según lo planeado", dijo Vonn, la ira en su tono era obvia. Vonn era un templario de la Fuente, una

secta casi religiosa de caballeros que servían a un misterioso poder superior. Eran poderosos practicantes de la *Magia del Orden* y enemigos naturales del caos. La preocupación que se escondía bajo su sarcasmo estaba a la vista de todos.

No estamos seguros de lo que pasó. Lo que sí sabemos es que abrieron una grieta controlada a los Reinos del Caos y hundieron un grifo para desviar energía para su Puerta de Reinos. Abrieron su puerta, pero su control del grifo no duró.

"¿Quién lo hubiera pensado?" Murmuró Lex. "Déjame adivinar, ¿los idiotas perdieron el control y volaron su ciudad?"

Sí, y en el proceso perdieron la Lanza de la Orden que protegía esta región de Korynn de las incursiones del caos.

"Eso explicaría la corrupción que hemos encontrado cerca de las ruinas estos últimos meses", coincidió Barrendiel.

"En realidad no, amigo", dijo Lex. Los otros lo miraron con curiosidad. "Estos imbéciles nimmerios destruyeron su ciudad hace milenios. Y por lo que dice la reina aquí, la gran torre del orden explotó al mismo tiempo".

Gryph comprendió enseguida el punto de vista de Lex. Si el valle había estado desprotegido por la *Lanza de la Orden* durante miles de años, ¿por qué la corrupción del caos acababa de regresar? La comprensión llegó a los ojos y a los rostros de toda la Mesa Redonda.

"Entonces, pregunto, ¿por qué ahora?" El NPC miró alrededor de la mesa y, por una vez, no había ninguna broma en su tono.

Porque, envió Akashiri, con su voz mental cargada de dolor. *Al igual que los nimmerios antes que ella, mi madre se volvió lo suficientemente arrogante como para creer que podía domar el poder del caos.*

12

Tras escuchar el resto de la historia de Akashiri, la Mesa Redonda decidió ayudar. No había elección real. Los Príncipes del Caos eran fuerzas primarias de cambio y transformación que pretendían devolver toda la existencia a una vorágine de anarquía incesante. El verdadero poder del caos no residía en la corrupción física que se había apoderado de animales y bestias por igual, sino en el poder de desquiciar la mente. Fue esta locura la que se llevó a Sziilloth.

Poco después de que los nimmerios se destruyeran a sí mismos, los Señores del Orden habían enviado a la reina Araña de Cristal a Korynn como guardiana y elemento disuasorio. La historia de Akashiri hablaba de incontables generaciones de arañas nacidas y sacrificadas para evitar que el caos se extendiera.

"¿Sacrificado?" preguntó Gryph alarmado.

Sí, Señor de la Piedra. Las Arañas de Cristal son contrapartes naturales del caos. Exudamos un campo de energía de orden que trae equilibrio a todas las cosas en nuestra presencia. Seguramente has sentido que se manifiesta como una mente clara o un cuerpo más energizado.

"Sí", dijo Grimliir. "Mis rodillas se sienten menos crujientes esta mañana".

"Y me siento menos sarcástico", dijo Lex. "Me tenía preocupado, en realidad".

"Yo no me preocuparía demasiado", dijo Vonn. "Ninguna fuerza en todos los Reinos puede retener tu personalidad por mucho tiempo".

"Elijo tomar tu insulto como un cumplido", dijo Lex. Vonn sonrió, complacido de que Lex le devolviera el golpe.

"Pero este campo del orden tiene límites, ¿no?" preguntó Gryph, devolviendo la conversación al tema.

De hecho, mis hermanos no eran más que un escudo temporal, ya que ninguno de ellos era lo suficientemente fuerte como para ser un sello permanente. El caos acabó por desbordar sus campos, y cuando eso ocurrió...

"El caos los poseyó", dijo Gryph.

Sí. Obligando a mi madre a matarlos.

"¿Cuántas veces ha pasado esto?" preguntó Yrriel mientras se inclinaba hacia delante. Su voz, tensa y dolorida, distaba mucho de su jovialidad habitual.

73.316 veces desde que mi madre llegó a Korynn. Cada muerte le enseñó más sobre el caos, pero cada muerte también le arrancó un poco de su alma.

Un pesado silencio cayó sobre la Mesa Redonda cuando el peso de la horrible e interminable carga soportada por Sziilloth los golpeó. Y entonces Gryph supo cómo había sucumbido la reina araña.

"Ella misma intentó sellar la grieta", dijo Gryph.

Sí, y al hacerlo cayó en la trampa de los Príncipes del Caos. Son interminables, pacientes y corrosivos. Ellos sabían que eventualmente el reino mortal cambiaría a mi madre. Mi especie no es conocida por sus emociones. No tenemos los apegos que hacen los humanoides. No... sentimos emociones como ustedes. Este rasgo hace que mi especie sea el perfecto soldado de primera línea en la guerra contra el caos. Nos importa poco el individuo ya que nuestras crías son muchas. Mientras la colonia sobreviva, el destino del individuo no importa. Pero la muerte de tantos de sus hijos, durante tantos milenios, cambió a mi madre.

"Lo hizo por amor", dijo Sillendriel.

Sí. Y por amor puso en riesgo a todos los Reinos. El amor la hizo débil y los Príncipes del Caos usaron esa debilidad, corrompiéndola, dándoles el punto de apoyo en el reino mortal que tanto han buscado. Ahora, ella es su ancla, y con cada momento que pasa, esa ancla se aferra más firmemente a este reino. Si no hacemos nada, ese punto de apoyo se convertirá en una invasión total. Debemos matarla, y debemos matarla ahora.

Se hizo otro pesado silencio.

"Dejando de lado la facilidad con la que apruebas el asesinato de tu madre, tengo una pregunta", dijo Lex, con las manos levantadas como un niño en clase. "¿Por qué estos señores de la orden no construyeron otra *Lanza de la Orden*? Parece una solución mejor que enviar a un montón de bichos a protegerse de una grieta del caos". El NPC miró el saco de huevos. "No te ofendas".

No se ha tomado ninguna ofensa. Y para responder a tu pregunta, no pueden construir otra Lanza de Orden. Se trata de balance. Los Señores del Orden construyeron 129 Lanzas del Orden y quedan 129 Lanzas del Orden. Construir otra alteraría el equilibrio.

"Espera, ¿qué?" Lex balbuceó. "Para ser chicos a los que les gusta la lógica y el orden y esas cosas, son malísimos en matemáticas. Había 129 *Lanzas de Orden*. Luego una explotó, lo que significa que quedan 128. Entonces, construye otra y bam 129 de nuevo".

La Lanza de la Orden de este valle sigue existiendo, sólo que está... en otra parte.

"¿En otra parte?" preguntó Barrendiel. "¿Dónde?"

No lo sabemos. Se perdió durante los intentos de los nimmerios de construir su Puerta de Reinos. Ni su arconte ni su cuidador mortal han sido vistos desde entonces.

"¿Debo suponer que los Señores del Orden han buscado la lanza y que no podemos confiar en que la encuentren?" preguntó Gryph.

Esa es una afirmación precisa.

"¿Cómo se pierde un rascacielos?" preguntó Lex, atónito. "Pierdo a mi Jugador y recibo una tonelada de mierda. Tus jefes de orden pierden un edificio entero y, ¿qué... no hay cambio de gestión?"

"No estás ayudando guapo", dijo Yrriel, la calidez de su tono perturbó a Gryph dado lo que había aprendido sobre la anciana maestra elfa y su NPC.

"¿Qué pasa si matamos a tu madre?" preguntó Sillendriel. "La grieta seguirá abierta. El caos seguirá filtrándose en este reino".

Entonces me haré cargo de la carga de mi madre, y ella podrá por fin descansar.

~

VARIAS HORAS DESPUÉS, Gryph y su *Grupo Grande de Aventureros* estaban escondidos detrás de un muro caído en las ruinas de Nimmeria, esperando que los warborn y los rangers les proporcionaran su distracción. Se había debatido si Akashiri debía quedarse atrás, pero la reina araña, que aún no había salido del cascarón, no quería. No sólo se negó a dejar que Gryph y su gente libraran sus batallas sin ella, sino que los convenció de que ella podría ser la razón por la que sobrevivieran.

Aunque matemos a mi madre, la corrupción de sus hijos permanecerá. Estarán rabiosos de venganza. Te abrumarían. Pero, debería ser capaz de controlarlos.

"¿Debería?" Preguntó Lex, con la voz un poco más chillona de lo que le gustaba. "Más te vale o estaremos más muertos que un clavo". Hizo una pausa. "¿Alguien se ha preguntado de dónde viene esa expresión?"

"No", dijo Vonn.

La muerte sería lo mejor que podrías esperar. Lo más probable es que te enreden en seda y te alimenten lentamente, o que una nueva reina se metamorfosee de uno de mis hermanos y utilice sus cuerpos para incubar sus huevos. Sólo entonces morirán.

"¿Puedo volver a la cama?" preguntó Lex, pero no se movió. Agarró el mango de su martillo de guerra y miró de reojo a Gryph. Después de un momento asintió, en silencio, como si dijera "estoy contigo".

Pero estaré con ustedes y con Sziilloth fuera, eclosionaré y me convertiré en la nueva reina. Entonces podré forzarlos a terminar con sus vidas.

"¿Como un código de muerte?" Preguntó Gryph.

Sí, envió la reina nonata, la frialdad sin emoción de su tono es

desconcertante.

Al darse cuenta de que la necesitaban, y sabiendo que no podía disuadirla, Gryph añadió a la reina araña no eclosionada a la alineación normal de su *Grupo Grande de Aventureros*: Lex, Ovrym, Vonn y Errat. Mientras se formaba el vínculo, apareció una indicación inesperada.

Tu Grupo Grande de Aventureros ha recibido la Boon: ***Armadura de Orden.***

Mientras estén en presencia de Akashiri, todos los miembros del Grupo Grande de Aventureros de Gryph estarán rodeados por un campo invisible de Magia de Orden. Absorberá el 50% de todo el daño infligido por las criaturas del caos, o por las criaturas infectadas por el caos, hasta que el daño sea igual a su salud.

El campo también protege al portador de sucumbir a la corrupción del caos mientras la Armadura de Orden posea Salud.

Salud máxima: 300.

Salud actual: 300.

La ayuda de Akashiri no fue la única que recibieron. La Mesa Redonda había intervenido con diversas ayudas. Errat recibió un brazalete, que una vez llevó un Illurryth, que mejoraba la eficacia de su *Magia Etérea*. A Vonn le dieron una *Capa de las Sombras* que aumentaba su ya impresionante habilidad de *Sigilo*. Ovrym recibió un colgante que reforzaba sus defensas mentales. Para apoyar la afición de Lex a destrozar cosas con su martillo, el NPC llevaba ahora un par de guantes que potenciaban su habilidad *Armas contundentes*.

Gryph incluso tiene un nuevo botín.

Recibes un Anillo de Habilidad de Rango Doble.

Clase de artículo: Base.

Categoría del artículo: Activo.

Este anillo de hierro básico permite al usuario utilizar una única Habilidad de Rango el doble de veces de lo normal. Se ignora cualquier cuenta atrás. Este anillo se puede utilizar una vez al día.

Recibes un Globo de Esencia Elemental de Aire.

Clase de artículo: Base.

Categoría del artículo: Activo.

Este globo de cristal contiene la esencia concentrada de un Elemental del Aire. Al golpear el globo se desata esta esencia y aumenta el poder de cualquier hechizo o efecto de Magia del Aire en un 1000% durante cinco minutos. Es un objeto de un solo uso.

MIENTRAS ESPERABAN a que los warborn y los rangers hicieran su parte, Gryph tocó el anillo. Su mente analizaba los diversos usos de su nuevo juguete. *Ventaja asegurada* garantizaría que una Ventaja de su elección tuviera éxito, independientemente de las probabilidades. *Refracción le* permitiría devolver todo el daño de un solo ataque al atacante. *Veloz como el viento* aumenta su velocidad. *Esquiva le permitía* moverse una distancia de tres metros como si se hubiera teletransportado. Las opciones se arremolinaban en su mente, y agradeció al creador del anillo que no le obligara a elegir de antemano.

Gryph volvió a prestar atención al presente. Frente a ellos había una entrada a la guarida de Sziilloth. Desde donde Gryph estaba agachado, no parecía más que la sombra proyectada por un árbol antiguo, pero Akashiri insistió en que conducía directamente al corazón del nido de las Arañas de Cristal.

"¿Soy el único que siente picazón?" preguntó Lex en voz baja. El NPC había estado inquieto desde que llegaron a su ubicación actual. Gryph no podía culparlo, teniendo en cuenta el ejército de arañas del tamaño de un coche que se había reunido entre ellos y el túnel del nido.

El enjambre de arácnidos se parecía a la araña que portaba el huevo de Akashiri, pues tenía el mismo cuerpo claro y cristalino que su extraño aliado. Pero donde el arácnido de cristal brillaba de color blanco, estas bestias pulsaban con violentas oleadas de energía del caos de color magma. Sus movimientos erráticos sugerían que sufrían un dolor constante.

Es la corrupción, explicó Akashiri.

Un par de abominaciones de ocho patas arrastraron una gran masa de telarañas hacia el claro. Algo se movía en su interior y los sonidos apagados de un animal aterrorizado llegaron a sus oídos. Una docena de arañas se lanzó hacia la criatura que se debatía y hundió sus colmillos en la tela. Otras arañas del caos se abalanzaron sobre ellas, con los colmillos desnudos y las patas pisando fuerte. Los repugnantes sonidos de las arañas alimentándose hicieron que Gryph deseara que sus aliados se dieran prisa.

Ya sea por la vileza de la alimentación de la araña o por su inherente incapacidad para permanecer callado durante más de unos momentos, Lex no tardó en hablar. "¿Y por qué ahora?"

"¿Por qué ahora qué?" preguntó Gryph.

"Primero esos malditos bichos raros, los Vex, intentan derribar la *lanza de la Orden* en la Guardia de Harlan y ahora un enjambre de bichos espeluznantes intenta abrir la puerta del Reino del Jódete. ¿Por qué ahora? ¿Qué ha cambiado?"

El silencio se cernía sobre el grupo. El único sonido era el inane

chirrido de las arañas del caos mientras se alimentaban. Nadie respondió a la pregunta de Lex. *¿Por qué ahora? se preguntó Gryph.* Un profundo malestar amenazaba con abrumar a Gryph, pero como siempre hacía cuando se enfrentaba a situaciones insostenibles, cerró los ojos y respiró.

No podía controlar el mundo que le rodeaba, toda una vida de experiencia y entrenamiento le había enseñado la insensatez de ese empeño. Lo que sí podía controlar era a sí mismo. Si él o sus hombres se dejaban llevar por el pánico, estarían muertos antes de poner un pie en la guarida.

"Confíen en el plan. Confíen los unos en los otros", dijo Gryph, con la energía nerviosa que le corroía amenazando con mostrarse en su voz.

La Providencia intervino en ese mismo momento, mientras el estridente grito de guerra de los rangers y los warborn llenaba el aire. Las andanadas de flechas imbuidas y disparos de arbalesta estallaron contra la primera oleada de arácnidos. Las explosiones no amortiguaron el sonido de los caparazones de las arañas que se desgarraban, su crujido sonaba como el de miles de patas de cangrejo que se rompen a la vez.

Los siseos de dolor y rabia surgieron de los demonios de ocho patas y los que habían sobrevivido al ataque sorpresa se dirigieron hacia el ejército oculto. Los cuernos de guerra retumbaron pidiendo la retirada y las arañas los siguieron. El camino hacia la guarida de Sziilloth estaba despejado.

"Muévanse", dijo Gryph y su extraña banda se precipitó hacia la guarida. Durante varios momentos el grupo estuvo expuesto, corriendo a través de un campo abierto. Corrían con fuerza y sin quejarse. Incluso Lex, con sus a menudo denigradas "piernas rechonchas", siguió el ritmo y se mantuvo en silencio. Llegaron a la oscura entrada y pasaron por una maraña de telarañas.

"Todos saben que esto es una trampa, ¿verdad?" Preguntó Lex.

"Por supuesto", dijo Ovrym. "El subterfugio es la táctica principal de todos los arácnidos". El xydai levantó la mano y arrancó una gruesa hebra de telaraña. Vibraba como la cuerda de una guitarra, enviando un aviso a lo más profundo de la guarida.

"¿Por qué demonios hiciste eso?" Lex escupió en un duro susurro.

"Ella sintió nuestras pisadas en el momento en que entramos en este túnel", dijo el adjudicatario, con desafío en su voz. "Le digo que sabemos que lo sabe y que vamos a por ella. Le digo que debería sentir miedo".

"Ustedes, los honorables guerreros, son un gran dolor de cabeza", refunfuñó Lex y se adelantó a los demás para tomar la delantera. "Errat, me vendría bien algo de luz aquí arriba". Con una sonrisa, el

warborn activó su *Varita Bomba de Luz* y una andanada de globos luminosos salió disparada por el túnel y se pegó a las paredes. "Es hora de aplastar", arengó Lex y se adentró en las profundidades.

Haciendo uso de su *enlace telepático*, el grupo se puso en modo silencioso y siguió al NPC. Tras descender durante varios minutos, salieron a una gran caverna. Justo antes de entrar, Gryph activó *Inspirar*.

La *Habilidad de Rango de Liderazgo dotó* a su gente de una serie de bonificaciones, entre las que se incluyen un +25% para golpear, un +10% de posibilidades de obtener un *Golpe Crítico* y +5 niveles temporales a una *Habilidad Marcial de* su elección. Gryph eligió su habilidad *Bastones/espadas*.

Se adentraron en la caverna con facilidad. Los fragmentos dispersos de cristal blanco azulado incrustados en las paredes y el techo de la caverna la iluminaban tenuemente, con la luz atenuada por las telas de araña que cubrían todas las superficies. De esas telas colgaban varias docenas de arañas. Ninguna de ellas se movía.

En el extremo más alejado de la caverna, sobre un afloramiento de roca cargado de telarañas, se encontraba una enorme araña. Era Sziilloth, la Reina Araña del Caos. Los miraba fijamente a través de docenas de ojos. Gryph clavó sus ojos en los de ella y sus mandíbulas chasquearon con sádica alegría.

Errat, Vonn, vuelen la entrada, envió Gryph. *Lo último que necesitamos es que esta perra reciba refuerzos.*

Sabes que bloquea nuestra única retirada, ¿verdad? Lex envió.

Su araña aliada estiró una de sus patas y tocó una hebra de telaraña que conducía al túnel.

Ya están llegando, envió Akashiri.

Errat y Vonn sacaron varias botellas de cristal de sus bolsas. Cada uno de ellos se parecía a las ampollas que Gryph utilizaba para amplificar sus nuevos cuchillos arrojadizos, pero estos eran mucho más grandes.

Asintiendo el uno al otro, el warborn y el maleante lanzaron las botellas tan lejos como pudieron en el túnel. El tintineo del cristal al chocar con la piedra llegó a sus oídos y todo el *Grupo Grande de Aventureros* se refugió lejos de la boca del túnel.

Pasaron varios segundos y entonces la caverna se estremeció y las llamas negras y azules brotaron como el fuego de las fauces de un dragón. Las arañas chillaron de dolor y luego el túnel se derrumbó.

El *grupo de aventureros* activó *las bendiciones* y los hechizos defensivos. Errat lanzó *Escudo de éter* y el grupo formó un semicírculo defensivo detrás de él. Un momento después, la reina lanzó un chillido y sus hijos se precipitaron hacia delante, patinando por las paredes y el techo.

¿Algún consejo de última hora, Su Majestad? envió Lex a Akashiri, mirando con recelo al enorme guardián de la reina.

No dejes que te muerdan. El Fago los infecta. Si entra en tu sistema, consumirá todo lo que eres y la dejará controlar tu cuerpo como una marioneta colgada de hilos de seda.

Este día no podía ser peor, murmuró Lex a través del enlace.

Como si se burlara del NPC, un aullido de dolor estalló de Ovrym, atrayendo todas las miradas hacia el xydai. Se arrancó el brazalete del antebrazo izquierdo y todos vieron cómo la energía de color magma de su infección del caos latente se activaba. Unos tentáculos malignos, como enredaderas nudosas, rasgaron su piel y se enroscaron alrededor de su muñeca y hacia el codo.

El Fago, envió Akashiri, su tono lleno de temor.

13

El aullido de Ovrym desgarró la cordura de Gryph. Había escuchado los sonidos del dolor y el terror miles de veces en su vida, pero nunca había oído una angustia como esta. Los ojos amarillos del adjudicador se alzaron, y las lágrimas brotaron de ellos. "Toma el brazo", dijo con los dientes apretados.

"¿Qu... qu... qué...?" Lex balbuceó, con los ojos muy abiertos.

Antes de que Lex siguiera balbuceando, Vonn lo empujó a un lado y, con un destello de acero, hizo descender su espada. El golpe fue certero, y la hoja de Vonn cortó la carne y el hueso a escasos milímetros del codo del xydai.

Ovrym gritó cuando el brazo infectado cayó al suelo y se arrodilló. El arácnido de cristal que transportaba a la reina no eclosionada se precipitó hacia el adjudicatario e hizo girar una capa de telaraña alrededor del muñón del xydai.

Nuestra tela de araña tiene propiedades curativas, envió la reina. *Lamento que no ayude con el dolor.*

"El dolor, puedo soportarlo", dijo Ovrym con los dientes apretados mientras se ponía de pie con la ayuda de Gryph. El sudor le invadía la frente, pero asintió a Gryph y desenfundó su *Sable de Metal Sangrante con la* mano derecha.

La primera oleada de arañas se estrelló contra el *Escudo de Éter* de Errat y el mundo se oscureció. Gryph miró hacia arriba. Por encima y delante de ellos, un enjambre de miembros retorcidos y cuerpos hinchados asfixiaba el escudo. Clavó su lanza hacia arriba. El sonido de la punta que atravesó la parte inferior de la cabeza de la araña le recordó a Gryph los festivales de langostas a los que había asistido de niño. La araña se retorció, pero Gryph no había terminado.

El Vórtice de Yrriel se activó y un torrente de rayos eléctricos irregulares atravesó la cabeza del arácnido. La masa roja que constituía el cerebro de la bestia hirvió haciendo que la quitina cristalina explotara hacia fuera.

Los rayos, sin que el cerebro o el cuerpo lo impidieran, salieron disparados golpeando a todas las arañas en contacto físico con la que había ensartado. La fuerza de los rayos empujó a media docena más de arañas fuera del escudo, dejando entrar un poco más de luz en el interior.

Gryph echó un rápido vistazo a su equipo. Ovrym parecía pálido y dolorido, pero atravesó la parte delantera del *Escudo de Éter* con su espada. Giró la muñeca y un crujido nauseabundo recorrió la sala y la araña cayó al suelo. *El xydai es un duro hijo de puta*, pensó Gryph.

Vonn envió ráfagas de *Rayos de Orden* azotando el escudo. Cada uno de ellos causó un daño significativo debido a la debilidad de la araña del caos a la energía blanca. La lengua afilada del maleante parecía ser la menor de sus potentes armas.

Errat gruñó cuando el esfuerzo de sostener el escudo lo golpeó, pero se sobrepuso al dolor, negándose a dejar que su propio malestar pusiera en peligro a sus compañeros. La valentía desinteresada del warborn humilló a Gryph. A pesar de haber sido construido en un laboratorio, Errat era un hombre mejor que la mayoría de los que había conocido en la Tierra.

Le ayudaremos Señor Piedra, envió Akashiri y el arácnido de cristal colocó una pata en la pierna del warborn y comenzó a alimentar con *Mana*, reforzando la fuerza del escudo y aliviando ligeramente la carga de Errat.

"Mantente fuerte, grandulón", dijo Gryph y disparó una *Estalactita Voladora* a las fauces untadas de icor de una araña que había tenido la mala suerte de estrellarse contra el escudo que había sobre la cabeza de Gryph. El misil derribó a la criatura de la parte superior del escudo, pero no la mató. Sus patas se movieron salvajemente en un intento de desprender el fragmento de piedra, ganándose los siseos de sus hermanos infectados.

Sintió que Lex se apoyaba en él y miró a su amigo. "¿Estás bien?"

"Arañas, amigo. Esto es como mi peor pesadilla", dijo Lex, temblando. Se lanzó hacia adelante a través del lado poroso del escudo con su martillo mejorado *por Espíritu*. El mazo se estrelló contra el vientre de la araña más cercana. Por un momento no pasó nada, pero entonces la fuerza del golpe atravesó las entrañas de la araña y un chorro de ichor explotó de la espalda de la criatura.

Antes de que pudiera comentar la aracnofobia de su amigo, un extraño movimiento llamó la atención de Gryph. El antebrazo cortado de Ovrym se retorcía y empezaba a ampollarse. Unas púas espinosas y unas espirales en forma de enredadera irrumpieron en la piel del brazo cortado y luego los dedos empezaron a tirar del miembro infectado hacia Lex. La boca de Gryph se abrió con sorpresa y horror, pero advirtió a Lex.

"A tu izquierda".

Lex miró hacia abajo y vio el antebrazo cortado avanzando hacia él.

"¿Qué demonios...?" Lex rugió y tropezó, cayendo de espaldas sobre su trasero. El brazo amputado patinó más rápido mientras Lex

retrocedía como un cangrejo. Sólo avanzó unos metros antes de que su espalda se estrellara contra la pared.

Gryph lanzó un tajo a la mano con su lanza, pero ésta rodó hacia un lado. El brazo avanzó hacia Lex, quién llevó su martillo sobre su cabeza. El torpe movimiento desprendió un antiguo esqueleto animal de la red sobre su cabeza. La mandíbula superior de un lobo muerto hace tiempo cayó sobre el hombro de Lex, sobresaltándolo aún más y desprendiendo el martillo de su mano izquierda.

El brazo cortado enrolló los lazos que tenía debajo y saltó hacia Lex, con los dedos abiertos, dispuesto a agarrar al NPC por el cuello. Lex entró en pánico y lanzó su martillo con la mano derecha. El torpe movimiento golpeó el brazo volador con un golpe húmedo, que se estrelló contra la pared y cayó al suelo de la cueva.

Tardó un momento en enderezarse y luego se lanzó de nuevo hacia Lex. Estaba a escasos centímetros de Lex cuando la punta de la lanza le atravesó la muñeca, inmovilizando la parte cortada del cuerpo en el suelo. Gryph apoyó su peso en el asta de la lanza, asegurándose de que el brazo inmovilizado no pudiera escapar. Los ojos de Lex se dirigieron a Gryph y asintió en señal de agradecimiento.

"Quémalo", dijo Gryph, con una voz intensa.

Con una sonrisa salvaje, Lex desató un torrente de *llamas*. La mano empezó a ennegrecerse, pero siguió luchando. La piel se desprendió a medida que el fuego furioso chamuscaba la carne y luego carbonizaba el hueso. Finalmente, el miembro dejó de moverse y Lex cesó *llamas*.

Gryph ayudó a Lex a ponerse en pie, pero el NPC no podía apartar la vista de la cáscara quemada que había sido el brazo de su amigo. Lo pateó y luego rugió.

"¡Que se joda esta mierda!"

El NPC enloquecido por las llamas giró y envió dos chorros de *llamas* a través del escudo, asando la parte inferior de un par de arañas. Las bestias gritaron cuando las llamas les quemaron las entrañas. Lex rugió, con los ojos muy abiertos.

"¡Lex!" Gryph gritó alarmado. El arrebato de su NPC y sus ojos enloquecidos tenían toda la pinta de una psicosis *de Magia de Fuego*. Gryph había visto la locura en el campo de batalla y sabía que era tan mortal para los aliados como para los enemigos. En cualquier momento las *llamas* podrían volverse contra uno de ellos. Volvió a gritar. "¡Lex cambia a *Rayos de Orden* !bastardo loco!"

Lex giró la cabeza y sonrió, *las llamas* seguían brotando de sus manos extendidas. Su sonrisa era de locura.

"¡RAYOS DE ORDEN!" Gryph rugió y la sonrisa de locura de Lex se apagó cuando la comprensión lo llenó. Las *llamas* se detuvieron y Lex rió maníacamente durante un segundo antes de soltar un par de los infalibles cuchillos de la *Magia de Orden.*

La energía atravesó los caparazones de ambas arañas, haciéndolas retroceder. Varios ataques más exitosos de su equipo despejaron la mayor parte del escudo, lo que permitió a Gryph ver a la enorme reina araña del caos y a una serie de sus secuaces. Todavía no habían entrado en la lucha.

¿A qué espera?

"Amigos, el escudo de Errat está fallando", dijo el warborn con un gruñido. Un momento después, el *Escudo de Éter* parpadeó y se derrumbó.

Gryph lanzó un *Escudo de Vida* estático, pero su bajo nivel en *Magia Vital* significaba que la barrera sólo tenía unos míseros 100 puntos. En cuanto se activó, un par de arañas les lanzaron rocas.

Las rocas se astillaron contra el escudo, pero hicieron su daño y casi tan pronto como lo había lanzado, el escudo se derrumbó. Su grupo se aferró a sus armas, preparándose para un asalto total.

Sin su protección, Gryph esperaba una carrera salvaje. No llegó ninguna. Cada una de las arañas se mantenía firme, pero parecían vibrar, así de fuerte era su deseo de atacar. Algo las retenía. Los ojos de Gryph se volvieron hacia la reina justo en el momento en que ésta bajaba una de sus enormes patas hacia el suelo de la cueva. Otra pierna golpeó el suelo, su paso lento y metódico.

Lex compartió su *Análisis*.

Sziilloth (bloqueado) - Nivel: Bloqueado.

Salud
Resistencia
Mana
Espíritu
2,358
3,245
1,985
0
Sziilloth es una araña.
Fortalezas
Inmunidades
Debilidades
Bloqueado.
Bloqueado.
Bloqueado.

"¿PERO qué en los malditos caramelos? Bloqueó mi *análisis"*. Preguntó Lex, su voz aún contenía un tinte de locura.

Gryph y Errat intercambiaron miradas extrañas, cuando Vonn dio voz a su preocupación. "¿Estás bien, amigo?"

"Aparte de no tener ni una maldita idea de cuáles son las habilidades de esta reina de la muerte y su espeluznante avance lento, estoy muy bien. ¿Por qué lo preguntas?"

"Tu repentino decoro verbal es desconcertante", dijo el maleante semielfo, sin apartar la vista de las arañas. "Sugiere que puedes estar experimentando alguna discordia en el departamento del cerebro".

"¿Qué esperabas?" Lex se enfureció, agitando los brazos como diciendo 'mira a tu alrededor, idiota'. "¿Qué carajo hace esta perra?"

"Eso está mejor", dijo Vonn.

"Tiene razón", dijo Gryph. "¿Qué está haciendo? ¿Alguna idea, Su Majestad?"

No los sé Señor de la Piedra. Su comportamiento es... inesperado.

Alrededor de ellos, dispuestos en medio círculo, la docena de cadáveres de arañas comenzó a temblar. Los ojos de Gryph se abrieron de par en par y una alarma recorrió su cerebro. Antes de que pudiera enviar una advertencia a través del *Enlace Telepático*, la seda explotó de las hileras de las arañas muertas.

Miles de hebras de seda viscosa explotaron, entrelazándolas en una red de telarañas entrecruzadas. Rugidos de sorpresa y furia brotaron de las bocas de su *Grupo Grande de Aventureros*.

Las piernas y el torso de Gryph se vieron envueltos y una segunda andanada de telarañas se apoderó de sus brazos, inmovilizando el izquierdo a su lado y el derecho sobre su estómago.

A Vonn, Lex, Errat y Ovrym les fue peor, pues ninguno de ellos tenía siquiera una mano libre. El único miembro del grupo que seguía libre era la araña guardiana de Akashiri. La bestia había saltado, aferrándose al techo en el momento en que las hileras habían disparado su seda.

Sziilloth llegó al suelo de la caverna y, por primera vez, Gryph vio su volumen completo. Su cabeza era tan grande como un carro compacto y su abdomen del tamaño de un autobús. Cada una de sus ocho patas era tan gruesa como un roble viejo. Su cuerpo cristalino se arremolinaba con torrentes de naranja y negro. Donde los caparazones de sus hijos eran lisos, el cuerpo de la reina estaba cubierto de largas y finas agujas, cada una de ellas con una afilada púa.

La reina del caos se detuvo, con sus innumerables ojos mirando al reluciente arácnido del orden que se aferraba al techo. La parte superior de su abdomen se estremeció y varias púas del largo de su brazo salieron disparadas de su espalda hacia la araña del orden.

El guardián de Akashiri reaccionó demasiado tarde, y las púas se incrustaron en su caparazón, derribándolo del techo. Cayó con fuerza en un montón, con un chillido de dolor brotando de sus mandíbulas. A pesar del dolor, colocó su cuerpo entre su reina y su madre, sumida en el caos.

Hija, has vuelto. Me sorprende y me divierte. Pero, no importa, te consumiré y traeré tu esencia a la mía. Juntos seremos el caos.

Has caído madre, y te mataremos.

Sziilloth siseó de rabia y había cruzado la mitad de la distancia cuando la araña guardiana de Akashiri empezó a agitarse y a sufrir espasmos. El sonido del cristal rompiéndose llenó la caverna y Gryph observó cómo el cuerpo de la araña empezaba a plegarse sobre sí mismo, condensando su caparazón de cristal alrededor del vulnerable huevo sin eclosionar.

La angustia de Akashiri fluyó a través de su enlace, y todos comprendieron que la araña macho se sacrificaba para protegerla. Sziilloth montó en cólera y aumentó su velocidad, golpeando con sus patas delanteras a la reina aún no nacida. Pero el sacrificio del protector no había sido en vano y el grueso caparazón cristalino resistió. Sziilloth se enfureció durante unos instantes más antes de calmarse y volver su mirada hacia Gryph.

Ella avanzó hacia él, subiendo una pierna con garras para acariciar su rostro. La suave destreza del tacto era inquietante, y a pesar de sus esfuerzos Gryph no pudo contener un escalofrío.

"¿No te dije que serías mío, diosito?", dijo en voz alta la reina del caos, su voz sonaba como el desgarro de la carne cruda.

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par. Conocía esa voz. Ya le había hablado una vez, canalizada a través del demonio poseído Avernerius, poco después de que Gryph escapara del Túmulo. La reina del caos no estaba corrompida por el caos, como había temido Akashiri. Sziilloth estaba totalmente poseída por un Príncipe del Caos.

"Sí, ahora lo ves".

Gryph tuvo poco tiempo para procesar el terror de esa revelación cuando la reina del caos se llevó la mano hacia abajo, por debajo de su abdomen. Introdujo su pata delantera en el oviducto, el orificio por el que nacían sus huevos, y extrajo un pequeño saco cubierto de icor. Lo sostuvo frente a la cara de Gryph, desgarrando la membrana orgánica y revelando una esfera brillante.

La energía de color magma atravesó la esfera y las náuseas se apoderaron de Gryph. Su habilidad Identificar se activó, dejando al descubierto una pesadilla más aterradora que cualquier otra que hubiera soñado.

Descubres una Espora del Caos.

Estos huevos arácnidos son corrompidos por las energías transformadoras del Reino del Caos en una Espora del Caos. Cuando se inserta en un ser consciente, lo corrompe, transformándolo en un huésped permanente para un Príncipe del Caos. Todo lo que es será quemado. Sólo quedará el Caos.

La comprensión golpeó a Gryph en su alma. Lex había tenido razón. Todo esto había sido una trampa, pero no la trampa obvia que todos habían visto, sino una que significaría el fin de los Reinos. Era una trampa diseñada para atraparlo.

14

El terror lamía los bordes de su mente, pero Gryph no podía, no quería sucumbir al miedo. Sziilloth levantó otra pierna y cortó las telas de araña de la parte delantera de su cuerpo. Él luchó, desesperado por alejarse, pero su corte fue quirúrgico, dejando al descubierto su pecho y su abdomen.

"Aléjate de él, perra", enfureció Lex.

La monstruosa cabeza de Sziilloth se giró y sus ocho ojos miraron fríamente al NPC. Los ojos de Lex se abrieron de par en par por el miedo, y comenzó a murmurar en voz baja. "Debo proteger a Gryph. Debo proteger a Gryph".

Sziilloth levantó su pata delantera y chocó sus garras frente a los ojos de Lex. Lo golpeó en la cara una, dos veces y luego tiró de un manojo de telarañas arriba y sobre la boca de Lex, silenciando sus murmullos. Volvió la cabeza hacia Gryph y pasó su garra por las correas que aseguraban su armadura. El cuero se partió y ella arrancó la coraza metálica de su cuerpo.

Estoy abierto a cualquier idea que tengan, envió Gryph a través del enlace. Sziilloth dejó caer la coraza al suelo de la caverna. El inesperado estruendo lo sobresaltó. *Incluso a las tontas de Lex.* Ni siquiera intentó ocultar su miedo.

Mierda, mierda, mierda, envió Lex, luchando contra la red. *Tenemos que hacer algo, chicos. ¿Puede alguien más liberarse?*

Esta red es increíblemente fuerte, envió Ovrym. *Cada movimiento que hago aprieta más los hilos.*

Y no tengo hechizos que me ayuden a liberarme, envió Vonn.

No puedo ayudar. Lo siento, Señor de la Piedra, pero me temo que le he llevado a su perdición. A la perdición de todos nosotros. La culpa se derramó de la reina no eclosionada

"Errat cree que puede liberarse". El warborn movió su cuerpo de un lado a otro con violencia. El arrebato de Errat atrajo los ojos de la reina del caos.

Amigo, ¿sabes que dijiste eso en voz alta? lanzó Lex a través del enlace.

Sí, dijo el warborn, con un tono sarcástico. Luego rugió a todo pulmón.

Sziilloth chasqueó irritado y varias de las arañas del caos

dispararon manchas de telaraña sobre la boca del warborn. Los gritos de Errat se convirtieron en un silenciador, pero no dejó de gritar.

Sziilloth se volvió hacia Gryph y le puso la garra con filo de navaja en el esternón.

Bueno, ¡eso nos dio tres segundos! rugió Lex. *¿Nadie tiene ninguna idea? ¿Ni una?*

Errat desearía tener sus propias correas. Le gustaría mucho ver a esta perra... atada como un cerdo.

Gryph reflexionó sobre la extraña elección de palabras de Errat, cuando algo le hizo cosquillas en el borde de la mente, pidiendo atención. Pero Gryph no podía concentrarse mientras su miedo alcanzaba un punto de ebullición. Un calor se acumuló en su pecho y su compañera del alma despertó de su sueño recuperador.

Estoy aquí Gryph.

No, envió Gryph. *Todavía estás demasiado débil. Es demasiado peligroso.*

Raathiel le hizo callar y le envolvió con su mente. Se expandió a través del *Enlace Telepático* atrayendo al resto del *Grupo Grande de Aventureros* hacia su aura reconfortante. Gryph respiró, encontrando fuerzas mientras las mentes de sus amigos lo abrazaban como una cálida manta sobre un niño enfermo.

Estamos aquí, envió Raathiel. *Usa nuestra claridad. Usa nuestra fuerza.*

Un momento después, Sziilloth se clavó en la carne blanda bajo el esternón de Gryph y bajó, desollando su piel con facilidad. Sintió que la piel se partía y supo que estaba gritando, pero sus amigos le proporcionaron un amortiguador entre su mente y su cuerpo. El terror seguía hirviendo en él, pero se sentía como si estuviera viendo lo que le ocurría a otra persona. Eso le permitió separarse, concentrarse y encontrar la manera de ayudar.

Vamos a mostrarle a esta perra que nadie pone al bebé en un rincón, envió Lex.

La idiotez de Lex provocó una pequeña risa interna de Gryph, incluso cuando su cuerpo seguía gritando. *Prepárate*, mandó Gryph, apretando el dolor. Envió *mana* por el brazo. Se arremolinó alrededor de su mano y llegó al anillo de joyas que llevaba en el dedo. No podía verlo, pero la hilera de zafiros de la banda de plata se iluminó una por una al absorber la energía mágica.

La reina del caos movió la *Espora del Caos* de un lado a otro ante los ojos de Gryph, una última burla antes de colocarla dentro de él. Su retraso le dio el tiempo que necesitaba. Con un movimiento de su voluntad, activó su *Anillo Escudo de Aire Menor*. Dirigió la esfera de viento en expansión lejos de su cuerpo.

La telaraña se desgarró de su brazo, llevándose trozos de piel y

pelo. El sólido muro de aire chocó con Sziilloth al expandirse, arrancando la *Espora del Caos* de sus manos y haciéndola retroceder unos metros. Ella castañeteó con rabia y detuvo su movimiento.

La telaraña aún aseguraban el torso y las piernas de Gryph, pero su brazo derecho estaba libre. Sacó el *Globo de Esencia Elemental de Aire* de su mochila y lo lanzó al suelo a sus pies. La esfera de cristal se hizo añicos al impactar liberando un aullante vendaval de aire. La concentración sin sentido de *mana de aire* giró hacia arriba y luego se abatió sobre Gryph.

Todos los pelos de su cuerpo se pusieron de punta, como si lo hubiera impulsado el viento y la electricidad. Los dedos de su mano libre se contorsionaron y lanzó el hechizo *"Anima cuerda"*. Puso toda la red de la caverna como objetivo del hechizo.

Miles de hilos de telaraña interconectados alrededor de la cámara se extendieron, entrelazando a la reina del caos y a sus hijos corruptos. Decenas de bocas lanzaron gritos agudos cuando las telas de araña se entrelazaron con las arañas y luego se retorcieron y tiraron con fuerza. Decenas de patas de araña cubiertas de quitina se rompieron. Algunas incluso fueron arrancadas de los cuerpos.

Gryph podía sentir los hilos de la red interconectados como si fueran uno solo. La esencia elemental de aire potenció su hechizo en un 1000%, aumentando la fuerza y la duración de su hechizo de *Animar Cuerda*. A pesar del éxito del ataque, Gryph sabía que el hechizo no duraría. Para demostrarlo, las arañas tiraron de sus ataduras, aflojando la pegajosa telaraña.

Gryph hizo que las correas que aseguraban a sus amigos se aflojaran y se desgarraran. Lex emitió un gruñido de dolor cuando se le arrancó un trozo de barba, pero no se quejó. El NPC cayó hacia adelante, pateando un hilo de telaraña antes de que lo hiciera tropezar. Vonn, Ovrym y Errat se liberaron y enviaron una variedad de armas de misiles y hechizos a las arañas más cercanas.

El dolor de la casi vivisección de Sziilloth quemó a Gryph y se tambaleó. Lex llegó en segundos, pero Gryph agitó la mano.

"Estoy bien, o lo estaré". Gryph miró hacia dentro y arrastró cinco de sus *puntos de atributo* a *Constitución*. Una ráfaga de calor fluyó a través de él mientras su barra de *Salud se* llenaba.

"¿Un truco del juego?" Dijo Lex sorprendido mientras el corte en el torso de Gryph se curaba ante sus ojos. "Impresionante". Ayudó a Gryph a ponerse de pie y asintió. "Me pregunto si eso funcionará para mí". Luego, con un guiño, volvió su atención a la batalla y rugió.

Lex impulsó su *Mazode Poder Sagrado* con *Espíritu* y asestó un *Golpe Aplastante* a la articulación de la rodilla de la pierna más cercana de Sziilloth. La articulación se partió bajo la embestida y el golpe le arrancó la pierna del cuerpo. El Ichor se esparció en un amplio

abanico y Sziilloth aulló, doblándose bajo su volumen sin apoyo.

"¡Suena como los martes de todo lo que puedas comer en Cappin' Crabbies!" Lex rugió de alegría y volvió a girar su martillo, pulverizando la misma pierna donde se encontraba con el cuerpo de la reina del caos. Sziilloth se liberó de unas telarañas y golpeó su cuerpo contra Lex, lanzándolo hacia atrás y hacia Errat.

Sziilloth se flexionó y la red que la sujetaba se desgarró. Se lanzó con la pata delantera que le quedaba, lo que obligó a Gryph a activar *Parada.* Éste se apartó y activó otra ventaja de *Bastones/Lanzas: Empalar,* apuntando su lanza a las fauces abiertas de la enorme araña. La punta de la lanza atravesó los colmillos de la bestia y se hundió en el paladar.

Por segunda vez ese día, Gryph desató *el Vórtice de Yrriel*. La energía eléctrica desgarró el interior de la cabeza de la reina del caos, iluminando a la bestia cristalina como una bombilla. Sziilloth gimió de agonía y las siete patas que le quedaban tronaron contra el suelo, intentando zafarse de su lanza.

Gryph fue golpeado de lado a lado y sacudido de arriba a abajo mientras se aferraba desesperadamente a su lanza. Se sentía como un vaquero sobre un bronco loco, salvo que este bronco era más grande que un mamut y mucho más malo. Los músculos de sus hombros se retorcían, obligándole a soltarse por miedo a la dislocación.

Gryph se elevó en el aire, pero cayó de pie. Sziilloth arrancó la lanza con su pata delantera buena, y las almohadillas pegajosas bajo sus garras le proporcionaron una gran palanca. Lanzó la lanza hacia el lado opuesto de la caverna y luego corrió hacia él.

Gryph lanzó una andanada de *rayos de alma* y los cuchillos de energía plateada se dirigieron hacia la reina del caos. Ella no disminuyó la velocidad, y los rayos se desviaron de su caparazón. La parte posterior de su cuerpo se agitó y una parte de su abdomen se transformó en una cola de escorpión. Hizo caer el apéndice de púas una, dos, tres veces.

Sin su lanza, Gryph tuvo que *esquivar*. Sus dos primeros intentos tuvieron éxito, consumiendo su *resistencia*, pero en su tercer intento, su pie resbaló en una mancha de icor de araña y cayó al suelo. Gryph observó desde su espalda cómo la cola de la araña se tensaba y arremetía contra el.

Lex se interpuso entre Gryph y Sziilloth y bloqueó el golpe con el mango de su martillo. "Bueno, eso es simplemente antipático", dijo el ordoniano. Su rostro era de una rabia carmesí provocada por su don racial *Sed de sangre ordoniana*.

Gryph respiró aliviado, pero no apartó los ojos de la reina. De cerca podía ver a través de la bruma que había manchado el cuerpo de la reina del caos. Lo que antes había sido cristal puro estaba ahora

corrompido por el naranja hirviente de energías indomables. En medio del caos, algo se movió.

"¡No dejes que te pique!" rugió Gryph, con los ojos abiertos de miedo. *Las Esporas del Caos* en forma de huevo empujaron a través de su abdomen, forzando vías no diseñadas para soportar la presión. Bandas de músculos empujaron las semillas de caos en bruto hacia la punta de su cola. Una de ellas estaba anidada dentro del saco bulboso que había debajo del aguijón, lista para otro ataque.

Gryph extendió la mano derecha e introdujo el *mana* en sus brazaletes. Las ondas magnéticas fluyeron alrededor de su antebrazo y dirigió la mirada hacia su lanza anclada en una maraña de telarañas.

Gryph concentró la energía magnética y tiró con todas sus fuerzas, pero las telas de araña sujetaron la lanza. Empezó a soltarse, pero un movimiento de la reina del caos devolvió la atención de Gryph a la batalla.

Sziilloth volvió a sacar su aguijón. Lex se mantuvo firme, esperando su ataque.

Las posibilidades del fornido ordoniano de desviar otro golpe eran escasas y Lex lo sabía. Pero el NPC se mantuvo firme, sabiendo que podía contagiarlo en cualquier momento. Gryph creyó escuchar un murmullo bajo de Lex. "Debo proteger a Gryph".

Demasiado tarde, Gryph se dio cuenta de que la postura de Sziilloth había sido una distracción y la reina del caos estrelló su pata delantera contra el costado de Lex. El NPC emitió un gruñido cuando el impacto lo hizo volar hacia un lado. Gryph inyectó más *mana* en sus brazaletes y estiró su lanza. La fuerza extra desgarró la red y la lanza se dirigió hacia él.

Será demasiado tarde, se dio cuenta Gryph y lanzó su mano izquierda hacia arriba, lanzando *Escudo de Vida* justo cuando el aguijón se abalanzó sobre él. El golpe hizo añicos la endeble barrera, apartando el aguijón. Se hundió en la tierra dura a pocos centímetros de su cabeza.

El Bastón de Guerra del Rey de los Elfos se clavó en la mano extendida de Gryph. Rodó para librarse de otro golpe de aguijón y se puso de nuevo en pie y se topó con un golpe lateral de las piernas de Sziilloth. El golpe le hizo más de cien de daño y le arrancó el viento de los pulmones. Una vez más, Gryph acabó de espaldas, pero al menos esta vez aún tenía su lanza.

No es que vaya a servir de mucho, se lamentó Gryph. La arácnida de tamaño descomunal se abalanzó hacia abajo con su pata delantera, tratando de inmovilizar a Gryph. Gryph activó *Esquiva,* su más reciente *Habilidad De rango,* y la realidad se torció.

En un momento estaba tumbado de espaldas con una garra afilada que se dirigía hacia él, y al siguiente estaba a tres metros de distancia,

tumbado bajo el enorme abdomen de la araña. Su visión se agitó mientras su cerebro se esforzaba por procesar el repentino cambio dimensional.

Gryph empujó hacia arriba con su lanza, pero la proximidad de la misma le impidió asestar un golpe sólido. Lo que sí consiguió fue decirle a la reina del caos dónde estaba exactamente y ella arqueó su cuerpo hacia arriba, preparada para hacer caer su enorme abdomen sobre Gryph. Un momento antes de que el golpe cayera, Gryph utilizó su *Anillo de Habilidad de Rango Doble* y activó *Esquiva*.

Volvió a parpadear en el *éter*, pero ahora, sabiendo lo que le esperaba, consiguió llegar a su punto de salida previsto. Reapareció cerca de sus amigos.

Sziilloth gritó y sus piernas retumbaron en el suelo mientras se giraba en busca de su presa. En el breve tiempo que tardó en girar, Gryph encontró al resto de su *Grupo Grande de Aventuras*.

Vonn y Ovrym estaban luchando espalda con espalda contra las arañas corrompidas por el caos, y estaban resistiendo, a pesar de un montón de pequeñas heridas. El xydai se defendía bien, a pesar de su brazo amputado.

Ese hombre es un duro hijo de puta, pensó Gryph mientras sus ojos se dirigían a Errat, que estaba protegiendo a Lex. El NPC estaba tendido de espaldas. *Lex, ¿estás bien?* envió Gryph.

La perra me ha aturdido. Tengo unos segundos más antes de que se me pase la desventaja.

Cubriré al amigo Lex, enviado por Errat.

¡No! rugió Lex. *Ayuda a Gryph.*

Sziilloth chilló, haciendo que la atención de Gryph volviera a centrarse en el monstruo araña. Lo miró fijamente, levantó su cola de escorpión y siseó. Gryph activó *Veloz como el viento* y la magia de sus botas élficas, aumentando su velocidad.

Lanzó varios cuchillos arrojadizos explosivos hacia la reina del caos, activando las ampollas cuando la alcanzaron. Las llamas se expandieron en una esfera de tres metros y la reina del caos aulló de dolor, pero las llamas no la detuvieron. La ventana de *análisis* compartida de Lex sólo mostraba una mínima disminución de su *salud*.

Debe tener algún nivel de resistencia al fuego, envió Gryph.

Por supuesto que sí, envió Lex, con su clara frustración por su desventaja de aturdimiento.

Gryph lanzó unos cuantos cuchillos más, esta vez de la variedad helada, y de nuevo no hicieron casi nada contra la monstruosidad corrompida por el caos. En un momento, ella estaba sobre él. Su aguijón se lanzó hacia abajo y Gryph activó de nuevo la *esquiva*. A duras penas esquivó el ataque y lanzó un doble lanzamiento de *Estalactita Voladora*.

Los fragmentos de roca encontraron sus marcas y se enterraron en dos de sus ocho grupos de ojos. Chilló de agonía, pero el dolor no la frenó. Tal vez ya estaba harta de Gryph. Parcialmente cegada, se abalanzó hacia delante, con la mandíbula abierta y los quelíceros goteando, temblando de furia.

Esto va a doler, pensó Gryph, justo cuando un movimiento borroso anunció la llegada de Errat a través de *Parpadeo*. El hechizo de *Magia de Éter* era similar a la habilidad de *Esquiva de Gryph* y permitía al warborn realizar saltos de corto alcance a través del *Éter*. Desde la perspectiva de un extraño, parecía aparecer de la nada.

Errat cogió ambos quelíceros con las manos y, con su prodigiosa fuerza, detuvo el movimiento hacia delante de las colmilludas fauces. A continuación, dio un tirón hacia la izquierda, girando la cabeza de la araña hacia un lado. El sonido crujiente del chitón reventado recorrió la habitación y Sziilloth perdió el control de sus piernas a causa del dolor. Errat volvió a girar, y el crujido se hizo más fuerte.

"Estoy aquí para ayudar al amigo Gryph", dijo Errat, con una extraña sonrisa.

Gryph empezaba a creer que Errat derribaría a la reina del caos, cuando le clavó el aguijón en el pecho. Los ojos del nacido de la guerra se abrieron de par en par por la conmoción y sus brazos cayeron sin fuerzas a los lados. El cuerpo de Sziilloth sufrió un espasmo y la *Espora del Caos* explotó a través del aguijón y en el cuerpo de Errat.

Sziilloth soltó a Errat y éste se desplomó en el suelo, la zona alrededor de su herida ya empezaba a supurar con espirales de corrupción de color rojo anaranjado. Se volvió hacia Gryph, sus ojos se fijaron en los de él y ondas invisibles de odio volaron entre ellos.

"No te preocupes, diosito, hay mucho de donde vino eso".

Lágrimas de furia y angustia brotaron de los ojos de Gryph al mirar a su gran amigo. Sus ojos se alzaron con rabia y extendió su mano derecha, con la palma hacia abajo, hacia la araña corrupta y envió *Mana* por su brazo.

"Es hora de que mueras".

15

En las semanas transcurridas desde su regreso de Avernia, tras su misión parcialmente exitosa de liberar a Brynn, Gryph había estado ocupado. Entre los cientos de tareas que había realizado en ese tiempo, había un simple trabajo de artesanía que podría ser la diferencia entre la victoria y la posesión eterna.

Aunque había requerido una mano firme, la tarea en cuestión había tardado menos de una hora en completarse. Ahora, mientras levantaba el brazo, recordaba cómo los mayores vaivenes del destino se originan a menudo en las decisiones más pequeñas.

Sintió la reconfortante presión del *Anillo Escudo de Aire* en su mano derecha. La banda de plata fue el primer objeto mágico que encontró al entrar en los Reinos, y le había salvado la vida en más de una ocasión. Acarició la parte inferior de la banda de plata y zafiro con el pulgar antes de extender la mano hacia la reina araña.

El fino alambre de hierro que había enrollado alrededor de la superficie lisa era una afrenta a la sencilla belleza del anillo, y Gryph recordó la silenciosa disculpa que había enviado a través del *éter* a su desconocido creador. Pero la función siempre era más importante que la forma, especialmente cuando podía significar la diferencia entre la vida y la muerte.

Vertió *mana* tanto en el anillo como en el brazalete y se maravilló de las extrañas sensaciones. Su brazo se sentía flotante, pero también más pesado y rígido. Dirigir flujos simultáneos de *mana le había resultado* imposible, pero había aumentado sus conocimientos y su capacidad desde que entró en los Reinos.

"Es hora de que mueras", dijo Gryph a Sziilloth.

Gryph pudo ver la locura eterna de los Príncipes del Caos detrás de sus ojos mientras extendía sus quelíceros y siseaba su rabia hacia él.

Gracias, pensó Gryph y enrolló la energía magnética que bullía en sus brazaletes alrededor del anillo y su cable de hierro ferroso. *El Anillo Escudo de Aire Menor se* desprendió de su dedo y bajó como una bala por su esófago. Se introdujo en su cuerpo y atravesó su estómago. Se alojó en el pequeño tracto digestivo que corría bajo su corazón y volvía a su abdomen.

Gryph cerró el puño activando la energía de aire acumulada en el anillo y la esfera de aire se expandió en su interior. Sin mejorar, el

Escudo de Aire podía resistir 360 puntos de daño antes de fallar, pero con el aumento del 1000% que le otorgaba el *Globo de Esencia Elemental de Aire,* eso alcanzaba la increíble cantidad de 3.600 puntos.

Gryph no tenía ni idea de cómo equiparar la resistencia del escudo con la cantidad de daño que hizo al expandirse dentro de la reina araña poseída, pero estaba bastante seguro de que era mucho. El globo de aire salió disparado hacia afuera, destrozando el quitón y rociando sangre azul pálido en todas direcciones. Su tórax se desgarró de su abdomen mientras su caparazón se astillaba y explotaba.

La mitad delantera de su cuerpo se deslizó hacia Gryph. Se detuvo derrapando a sus pies, y el Príncipe del Caos que habitaba la araña habló por última vez.

"Disfruta de esta victoria diosito. Te dejo con una visión del destino inminente".

Un destello de luz rojo-anaranjada entró en su mente y Gryph se encontraba en otro lugar, en un lugar ajeno. Estaba en una isla flotante de roca. A su alrededor, los remolinos del caos crudo fluían como un mar cacofónico de imposibilidad. Dentados rayos rojos atravesaban las nubes ocres, y cada destello revelaba una monstruosidad de locura indescriptible.

Este es el Reino del Caos, se dio cuenta Gryph y trató de apartar la mirada. Delante de él, otras dos islas flotantes chocaban entre sí con la violencia de los asteroides que chocan. Gryph sabía que eso debería aterrorizarlo, pero no lo hizo. Por el contrario, le daba vértigo.

Su perspectiva cambió, y estaba fuera de sí mismo, mirando a un Gryph que apenas reconocía. Su piel ya no era pálida, sino que se retorcía con torrentes de energía de color magma. Unos hilos parecidos a los de una liana se abrían paso a través de su carne y sus ojos se enfurecían con el furor de un volcán activo.

El Fago, se dio cuenta Gryph con horror. *Ya no soy yo*.

Los ojos de este Gryph se volvieron hacia el lugar donde la conciencia a la deriva de Gryph observaba su cuerpo secuestrado y comenzó a reír.

"Nos vemos pronto, Pequeño Godling".

De un tirón, Gryph volvió a la cueva, a su propio cuerpo. Una última risa lejana atrajo su mirada hacia abajo a tiempo de ver cómo se desvanecía la luz de los ojos de Sziilloth. Gryph gritó y bajó con todas sus fuerzas, aplastando parte de la cabeza de la criatura corrupta. El icor se extendió en un amplio abanico desde los restos rotos.

"¡Claro que sí!" Lex aulló, su desventaja de aturdimiento finalmente desapareció. Entonces vio que las otras arañas corruptas del caos lo miraban fijamente, atraídas por su arrebato. "Uh, Akashiri, ¿qué están haciendo?"

Antes de que la reina no eclosionada pudiera responder, el enjambre de arañas chilló como uno solo y se acercó a ellos. El *Grupo Grande de Aventureros* formó un perímetro defensivo alrededor de Errat, que yacía inconsciente, el caos ya supuraba en su herida.

Con la muerte de Sziilloth no tienen guía y se dejan llevar sólo por la furia de su corrupción.

"¿Puedes controlarlos?" preguntó Gryph mientras disparaba un par de *estalactitas voladoras* contra la horda que se acercaba.

No hasta que salga del cascarón, pero todavía estoy demasiado débil para atravesar la cáscara protectora. Lo siento de verdad.

Gryph se tragó su decepción, pero notó la ironía de que la decisión de la araña de proteger a Akashiri uniendo su cuerpo a ella podría condenarlos a todos. Gryph se concentró y se preparó para otra batalla imposible. Su *salud* seguía siendo sólida, pero el verdadero problema eran sus reservas de *resistencia* y *mana*. Sin ellas, se veía limitado a un buen trabajo con la lanza.

Puedo ayudar, dijo Raathiel desde su interior.

Es demasiado peligroso, replicó Gryph. *Con tu déficit de XP, cualquier lesión significará tu muerte permanente*.

No, no lo hará, envió con el equivalente mental de una sonrisa y Gryph notó varias indicaciones. Gracias a su reciente entrenamiento con Gartheniel, ya no tenía que leerlas individualmente. Ahora sólo sabía lo que contenían. La falta de distracción era un salvavidas, y se preguntó cómo había sobrevivido tanto tiempo sin esa técnica.

Ganas puntos de experiencia.

Ganas 250.000 XP por matar a Sziilloth, la Reina Araña Corrupta.

Ganas 45.000 XP por matar arañas corruptas del caos (x15).

Completaste una misión.

Ganas 300.000 XP por completar la misión La corrupción se lleva a la madre. Has matado a la reina araña corrupta del caos Sziilloth, deteniendo así una incursión de los Príncipes del Caos en el reino mortal.

Completaste una misión.

Ganas 100.000 XP por completar la misión Regreso a la gloria. Gracias a tu duro trabajo eliminas el déficit de XP de Raathiel. Ahora puede interactuar con el mundo físico.

¿Volviste? preguntó Gryph sorprendido.

Gracias a ti, envió Raathiel, y una ola de gratitud, una ola de amor fluyó a través del enlace.

Aprecio un festival de amor tanto como cualquiera, Lex envió. *Pero tenemos otra mierda de la que preocuparnos ahora mismo.*

Mantenlos a raya todo el tiempo que puedas, envió Raathiel, y entonces una oleada de calor salió del núcleo de Gryph. Una esfera de luz se elevó y comenzó a transformarse y a tomar forma. La luz dorada se volvió cegadora, lo que obligó a Gryph a protegerse los ojos mientras una cascada de colores multicolores danzaba por su visión.

Un potente chillido, en parte de ave de rapiña y en parte de siseo de serpiente, llenó la cámara. Los ojos de Gryph se aclararon cuando la luz, antes dura, se volvió cálida. Sobre él, planeando con facilidad en la corriente ascendente de sus lentas alas, estaba Raathiel.

Aunque Gryph había experimentado su forma original en los recuerdos que Raathiel había compartido con él, verla en carne y hueso era lo más cerca que Gryph había estado de una verdadera experiencia religiosa. Ante él, un ángel había renacido.

Era una serpiente de metro y medio de largo cuyas escamas iridiscentes brillaban como una cascada de joyas llovidas. Unas grandes alas vestidas con plumas multicolores brotaban de su cuerpo a tres cuartas partes de su longitud. Un mechón de plumas doradas descendía por su espalda desde la cabeza hasta un punto justo después de las alas. Su cara era más dracónica que serpentina, y tenía varios cuernos que se agitaban hacia atrás y un par de brillantes ojos dorados y plateados. Miró a Gryph y su voz, fuerte y de alguna manera más presente que antes, llenó su mente.

Hola Menaaire.

Era increíble y Gryph se dio cuenta de que tenía la boca abierta como el más flojo de los inútiles. Y esa palabra, el nombre que ella le había puesto, Menaaire, significaba salvador en El'Edryn. En un instante, su mente regresó a su primer encuentro, en lo profundo del Túmulo.

Entonces, ella era el mínimo remanente de un alma parcialmente consumida, y Gryph había unido su alma a la de ella sabiendo que tenía muy pocas posibilidades de sobrevivir sin él. Al contemplar ahora su maravilla de otro mundo, sabía que ella estaba a punto de devolverle ese favor con creces.

No tenemos tiempo para esta reunión Menaaire. Mantenlos ocupados y yo ayudaré a Akashiri. Se giró hacia la horda de arañas que se acercaba y de su boca salió un grito de clarín. Batió sus alas, se elevó y luego bajó volando, envolviendo el huevo sin eclosionar de Akashiri. Los poderosos músculos de su cuerpo empezaron a contraerse y pequeñas fisuras salpicaron la superficie del huevo, resquebrajándose como el hielo en un estanque.

Gryph hizo girar su lanza y dirigió su atención a la horda de arañas que se acercaba. "Vamos a ganar tiempo para las damas, chicos".

16

El *Grupo de Aventureros* rugió, y las espadas se balancearon, y los martillos se estrellaron. Lanzaron menos hechizos a medida que las reservas de *mana del grupo tocaban* fondo, pero la pila de cuerpos de arañas crecía. Aun así, aparecieron más arañas.

Esta batalla se está volviendo en nuestra contra, dijo Ovrym, con voz dolorosa.

Raathiel, date prisa, envió Gryph, pero no obtuvo respuesta. Esperaba que eso significara que estaba demasiado ocupada para responder.

Una araña saltó detrás del xydai herido casi como si hubiera estado esperando el comentario. Ovrym giró demasiado tarde, pero Vonn estaba allí, con su nueva espada vorpal clavada en el tórax de la bestia. Con un giro, la hoja cortó limpiamente la delgada cintura que conectaba el tórax y el abdomen. Lo que había sido uno, se convirtió en dos, y la araña cayó al suelo muerta.

No era la primera vez que la habilidad del semielfo asombraba a Gryph. *Qué no daría por tener más de él*, pensó Gryph, pero sintió vergüenza por pensarlo. En la batalla contra el Alto Dios Aluran, Vonn había utilizado su habilidad de *Duplicación Dimensional* para dibujar tres dobles de sí mismo para ayudar en su batalla. Habían sido fundamentales para su victoria.

Gryph había pensado que eran meras copias, pero los Vonn le habían explicado que cada duplicado era un Vonn real extraído de una dimensión paralela cercana. Esos Vonn habían tomado decisiones ligeramente diferentes a las de los Vonn de esta realidad, pero eran personas reales, tan reales como Gryph y sus amigos.

Los tres habían muerto, asesinados por la propia mano de Aluran.

Desde aquel día, Vonn no podía utilizar *la Duplicación Dimensional*. Gryph no sabía si su misteriosa Fuente le había quitado la habilidad o si se trataba de un bloqueo mental. Cuando se le preguntó, Vonn dijo que ya no podía acceder a la habilidad. La victoria contra Aluran había tenido un alto precio.

Ese costo se haría más pesado si alguien moría hoy por la falta de más Vonns. Pensar en la muerte hizo que Gryph quisiera comprobar cómo estaba Errat, pero no pudo dedicarle ni siquiera un instante, tan feroz era el ataque de los arácnidos enloquecidos.

Su pierna estalló de dolor, haciéndole caer sobre una rodilla. Una de las arañas del caos estaba cerca y le había hundido la pata con punta de cuchilla en la pantorrilla. Se abalanzó sobre él con los colmillos desnudos. La lanza era demasiado voluminosa para maniobrar, lo que obligó a Gryph a soltarla. Extendió las manos y atrapó el par de colmillos justo cuando estaban a punto de hundirse en su pecho.

Apenas tuvo fuerza para detener el movimiento de la araña y entonces la criatura encontró acomodo con sus ocho patas y aplicó más palanca. Los colmillos se acercaron. Presa del pánico, Gryph utilizó la poca cantidad de *mana que* le quedaba para lanzar *Ráfaga de agua*.

Un chorro de agua estalló de su mano derecha, como el chorro de una boca de incendios abierta en un abrasador día de verano. La araña chilló de dolor y salió disparada hacia atrás, golpeando a dos de sus congéneres. El ataque le dio el tiempo suficiente para ver que las otras pronto se verían superadas.

¡Raathiel, en cualquier momento!

El crujido audible del cristal que se rompe se expandió desde el centro de su círculo defensivo, seguido por el aumento de un brillo blanco azulado. El cristal tintineante cayó al suelo mientras la luz se hacía más intensa. A pesar de estar de espaldas a la luz, ésta obligó a Gryph a entrecerrar los ojos para no quedar ciego. Alrededor de la habitación, las arañas del caos chillaron y retrocedieron.

El resplandor se desvaneció y Gryph se tomó un momento para mirar hacia abajo. Una pequeña y brillante araña cristalina se abría paso a través del chitón concentrado. Había nacido Akashiri, la reina de los arácnidos de cristal. Raathiel se cernía sobre ella, con las alas emplumadas del arco iris batiendo uniformemente.

Un ruido agudo, como una canción regimentada, emanó de la nueva reina y alrededor de la cueva las arañas se detuvieron. Por un momento permanecieron inmóviles, pero luego comenzaron a agitarse. La masa arremolinada de color magma en el centro de sus cabezas se retorcía mientras intentaba luchar contra las órdenes de Akashiri, pero ahora que su madre estaba muerta, el dominio de Akashiri sobre las arañas era total. Con un chillido y un repugnante crujido de chitón, las cabezas de las arañas explotaron.

Perdone la tardanza de mi nacimiento Señor de la Piedra.

"Más vale tarde que nunca", dijo Lex con una sonrisa de júbilo.

Entonces un grito agónico arrancó de la sala la alegría de los dos magníficos nacimientos. La expresión de Lex se ensombreció y todos se volvieron hacia Errat. El gran warborn volvió a gritar y se clavó los dedos en la herida desgarrada de su pecho. En su interior, la Espora del Caos palpitó y unos tentáculos como raíces se introdujeron más

profundamente en su carne. Unas hebras rojo-anaranjadas marcaron la superficie de su suave piel y se retorcieron por su cuerpo.

El *Grupo Grande de Aventureros* corrió al lado de Errat, pero fue Lex quien llegó primero. Se sentó y acunó la enorme cabeza del hombre artificial. Gryph lanzó una *curación menor*, pero apenas hizo mella en la *salud* perdida de Errat. Raathiel enroscó su cuerpo de serpiente sobre la sección media de Errat. Un resplandor dorado brotó de ella, calmando al warborn.

"¿Puedes curarlo?" Preguntó Gryph.

Todo lo que puedo hacer es calmarlo, tal vez reducir el ritmo de la infección. Los tentáculos que se ramifican desde la Espora del Caos están más allá de mis capacidades. La expansión caótica ha cesado por el momento, pero sospecho que se debe más a la naturaleza impredecible del caos que a cualquier cosa que yo haya logrado.

"Hola amigo Lex", dijo Errat entre dientes apretados, llamando la atención de Gryph. La agonía aún pintaba el rostro del warborn, pero se volvió lo suficientemente lúcido como para reconocer a Lex.

"¿Por qué diablos hiciste eso?" Lex exigió.

"Debo proteger a Gryph", dijo Errat, con voz dolorosa.

"Sabía que era una horrible influencia para ti", dijo Lex, con un tono de verdadero arrepentimiento.

Gryph se maldijo por no haber sido más rápido, sabiendo que era una estupidez, sabiendo que no tenía poder para cambiar la *mecánica del juego*. Después de verse obligado a utilizar el *Anillo Escudo de Aire Menor* para liberarse de las telas de araña del caos, tuvo que esperar el enfriamiento. Para sobrevivir a esos tres minutos y cuarto, había utilizado todos los trucos, ventajas y habilidades a su disposición. Sin embargo, no habían sido suficientes.

Y Errat había pagado el precio.

"¿Puedes hacer algo por él?" preguntó Gryph a la reina araña.

Akashiri acercó su pata delantera a la herida y siseó. *La corrupción ya se ha extendido más allá de mi capacidad de curación. Puedo ayudar a aliviar su dolor, pero luego debo despedirme de ti. La brecha hacia el Reino del Caos no permanecerá inactiva por mucho tiempo. Debemos renovar nuestra vigilia.*

"¿Nosotros?" Preguntó Lex.

En lo más profundo de la caverna de abajo, descansan docenas de vainas de huevos listas para dar a luz a la próxima generación de arácnidos de cristal. Todo lo que necesitan es la esencia de una reina y despertarán para luchar en nuestra guerra sin fin.

La carga que llevaba la reina araña golpeó a Gryph como un puñetazo. Al igual que su madre antes que ella, Akashiri vería cómo sus propios hijos se sacrificaban para proteger los reinos mortales. "Si podemos ayudar de alguna manera, por favor, no lo dudes".

Akashiri se llevó las patas delanteras a los ojos en un gesto que Gryph reconoció ahora como gratitud. Luego colocó una en la frente de Errat. *Es hora de que duermas, valiente Errat*.

"Pero, Errat no duerme", dijo el warborn, con su personalidad aún viva y coleando a través del dolor. Sus ojos revolotearon y se cerraron. En unos momentos respiró mejor y la mueca de dolor de su rostro se desvaneció.

"La primera vez para todo, amigo", dijo Lex, acariciando la cabeza del warborn.

Siento no poder hacer más, envió Akashiri y luego sus ojos se dirigieron a Raathiel. *Y gracias por tu ayuda Raathiel. Ha sido un honor estar en tu presencia*.

El cuerpo de Raathiel se estremeció de alegría. *El honor ha sido mío, Su Majestad.*

Sin decir nada más, la reina recién nacida se dirigió a la entrada de un túnel en el extremo de la cámara y desapareció. Gryph se volvió hacia Errat. El dolor, la desesperación y la falta de esperanza luchaban en su interior. "No sé qué hacer".

"Yo sí", dijo Lex, mirando a Gryph, con voz fría. "Pero no te va a gustar".

"¿Por qué no?"

"Porque es precipitado, peligroso y potencialmente estúpido".

"Al menos te mantienes fiel a ti mismo", dijo Vonn. Lex lanzó una rápida e irritada mirada a Vonn antes de volver a mirar a Errat.

"Lex, dime cómo".

Lex dirigió su mirada a la cabeza aplastada de Sziilloth. El charco de ichor azul seguía expandiéndose. "Necesitas *asimilar la magia del caos* de esta perra".

Gryph miró fijamente a su NPC, con una mezcla de sorpresa y rabia en su rostro. Acababan de derramar sangre luchando para evitar la propagación del caos y ahora Lex le sugería que usara su *ventaja divina* para convertirse en un adepto de la esfera?

"Tienes razón", dijo Vonn sin ningún atisbo de broma en su voz. "Eso es imprudente, peligroso y casi la cosa más estúpida que has dicho. Y nunca dejas de competir en ese concurso".

"¿No escuchaste cuando Grimliir nos advirtió de los peligros de la *Magia del Caos?",* preguntó Ovrym. Levantó su brazo amputado, con el rostro dolorido. "¿No recuerdas lo que me hizo, y eso que sólo fue un mordisco corrupto? Errat tiene una *Espora del Caos* activa en su interior".

"Sí, lo recuerdo", dijo Lex y comenzó a recitar las palabras de Grimliir, adoptando incluso el acento y el tono del enano. "El caos es la fuerza más maligna en todos los Reinos. Hay una razón por la que todos los reinos de Korynn castigan la práctica de la *Magia del Caos*

con una sentencia de muerte. Un solo hechicero del caos que practique esa sucia esfera podría inclinar la balanza y permitir que los Príncipes del Caos causen estragos en los Reinos. Incluso los demonios cthónicos del abismo temen al caos".

Si no hubiera estado tan perturbado, Gryph se habría sentido impresionado por la impresión que su NPC tenía del Guardian. "Y sin embargo quieres que lo use", dijo Gryph. "Sziilloth pensó que podía domar el caos y mira a dónde la llevó".

"Eso es diferente", dijo Lex. "Ella absorbió el caos en bruto para detener el avance de la brecha. No lanzarás hechizos, ni potenciarás formas rúnicas, ni actuarás como un caos. Todo lo que necesitarás es la *habilidad de rango* aprendiz".

Lex compartió su ventana de *análisis*.

Habilidad de rango aprendiz Dominio de fagos.

Dominio de Fagos permite al usuario sentir y manipular el Fago dentro de una víctima infectada. Esto puede dar al usuario el control sobre la víctima, permitirle aumentar el ritmo de la infección, hacer que el Fago entre en estado latente para crear agentes durmientes infectados por el caos, y otros efectos.

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par al leer el mensaje y la esperanza surgió en su interior. *¿Podría funcionar?* envió a Raathiel.

Tiene potencial, pero conlleva riesgos increíbles.

"Es la única manera de salvarlo", dijo Lex como si percibiera la conversación privada.

"Es demasiado arriesgado", dijo Vonn, con un miedo apenas contenido que bullía en los bordes de su voz normalmente bromista.

"¿Tienes un plan mejor?" Preguntó Lex, llenándolo de ira. "¿Debemos dejar que la infección del caos se extienda, dejarle morir? O, peor aún, dejar que se convierta en un esclavo del caos demente empeñado en asesinarnos a todos. ¿Por qué no acabar con él ahora mismo? Mantener los Reinos a salvo". Lex extendió su maza a Vonn, desafiándolo a tomar el arma. "Adelante, destrozalo".

"Eso no es justo", dijo Vonn, con voz fría. "Quiero salvarlo tanto como tú. Todos lo queremos". Vonn respiró profundamente. "Sólo te pido que consideres todo. ¿Qué pasa si Gryph es corrompido por el caos? Peor aún, ¿imagina si un Príncipe del Caos lo poseyera? Viste la carnicería que uno causó usando a Sziilloth, y Gryph contiene mucho más poder potencial que la reina arácnida de cristal".

La visión que el Príncipe del Caos le había impuesto pasó por la mente de Gryph. *¿Es así como sucede?* Su mente racional le decía que asimilar *Magia del Caos era un riesgo demasiado grande*. Que aunque supiera que al hacerlo salvaría a Errat, el potencial de desastre era

demasiado alto.

No puedo perder a otro, se dijo Gryph, sin lograr sofocar la emoción bajo un manto de responsabilidad. Con Wick no había podido hacer nada, pero si había la más mínima posibilidad de salvar a Errat, ¿no tenía que intentarlo?

"El caos es lo más parecido al verdadero mal en todos los Reinos", dijo Ovrym.

"Creí que habías dicho que era el Prime", replicó Lex, con el fuego de su mirada como un desafío imprudente al poderoso adjudicador. La expresión de Ovrym, ya estoica, se volvió dura como una piedra y miró sin pestañear al pequeño ordoniano. A su favor, Lex le devolvió la mirada con la misma seguridad.

"El caos en sí mismo no es malo", insistió Lex. "Es una fuerza primordial de la realidad, sin más matices morales que el agua o el aire. Sí, el caos es transformador, impredecible y peligroso, pero no es inherentemente malvado. Son los Príncipes del Caos los que convierten el caos en maldad".

La intensidad en el tono de Lex detuvo todos los argumentos.

"El mal está en el alma del usuario, no en el poder mismo. Por ejemplo, la *Magia del Alma*. *¿La Magia del Alma* es malvada? Morrigan y Ouzeriuo usaron su poder para consumir almas. Eso es malo a todas luces". Puso una mano sobre Gryph. "Pero Gryph la utilizó para derrotar al Azote y liberar a más de cincuenta almas atrapadas. Eso fue posible porque Gryph eligió usar *la Magia del Alma* para el bien. El bien y el mal son elecciones. Elecciones que hacemos. Debemos tomar una ahora".

Errat gimió cuando la *Espora del Caos* extruyó varios tentáculos más en su cuerpo. Lex ni siquiera intentó ocultar el dolor que sentía. Gryph observó que el resto del *Grupo Grande de Aventureros* tenía la misma expresión.

¿Tiene razón Raathiel? Gryph envió en privado.

Su teoría tiene méritos. Aunque es raro que un ser empíreo cometa un acto malvado, ya que no está en nuestra naturaleza, se ha hecho el mal con la magia empírea. Sin embargo, el caos se diferencia de otras esferas en un aspecto clave: es corrosivo. La mente consciente no puede existir sin un cierto orden, un conjunto de reglas que le permitan categorizar la información. El caos rompe este orden. Si utilizas el caos, puede convertirse en una adicción. Descubrirás que quieres usarlo cada vez más, hasta que corrompa tu mente, eliminando todo orden. Si eso ocurre, perderás todo lo que eres por la locura.

¿Y si nunca lanzo un hechizo? ¿Y si es la única vez que uso la Magia del Caos?

Hubo una larga pausa en el enlace, pero finalmente Raathiel volvió a hablar. *Tengo fe en ti, Menaaire.*

Gryph suspiró ante su comentario poco útil, lo que llevó a Lex a hacer su última petición.

"Debemos elegir ahora. ¿Dejamos que Errat muera, o peor, que se convierta en un esclavo de los Príncipes? ¿O nos arriesgamos y tratamos de salvarlo?" Lex miró fijamente a los miembros del *Grupo Grande de Aventureros esperando que* discutieran, pero las palabras de Lex los habían conmovido a todos. "Tengo fe en Gryph. Voto que vale la pena el riesgo. Voto por que salvemos a Errat".

"¿Y si te equivocas?" preguntó Gryph, con la voz baja, con los ojos puestos en Errat. "¿Y si el caos me lleva?"

"Fácil", dijo Lex con un encogimiento de hombros casual. "Vonn me contendrá mientras Ovrym te mata de nuevo".

17

Gryph miró a Lex, que se encogió de hombros. Una pequeña risa salió de sus labios ante la actitud de laissez-faire de su NPC hacia el asesinato. Un momento después, más risas irónicas se extendieron por el grupo.

"Supongo que poder afirmar que he matado a un dios no una, sino dos veces, sería un buen impulso para mi reputación", afirmó Ovrym con rotundidad. Desenfundó su *sable de metal sangrante* y lo mantuvo apuntando hacia abajo, con los pies en una postura amplia y preparada. Para un hombre dispuesto a matarlo de un momento a otro, la postura parecía benigna, o tal vez casual.

Una risa divertida salió de los labios de Gryph, proporcionando una extraña liberación. Lanzó una última mirada a Lex, que inclinó la cabeza en señal de solidaridad, y luego se arrodilló junto al cadáver de Sziilloth. Colocó una mano sobre ella. "Prepárate", dijo y luego cerró los ojos.

Raathiel, me vendría bien tu ayuda.

Siempre, envió, y su mente envolvió la de él como una manta cálida en una noche fría. Sintió que su belleza, su seguridad y su bondad lo llenaban. Abrió *Asimilación* y colocó *Magia del Caos* en la ventana de selección.

Oportunidad de asimilación.

¿Deseas usar tu Ventaja Divina Asimilación para asimilar la Magia del Caos de la reina araña Sziilloth?

¿SI?/¿NO?

GRYPH APRETÓ el puño con tanta fuerza que las uñas se clavaron en la palma de la mano, sacando sangre. Un susurro apenas audible salió de sus labios. "Sí".

Su cuerpo se llenó de las tumultuosas energías del caos y, en algún lugar más allá del límite de la audición, se elevó una risa malévola. La locura lamió los bordes de su alma mientras su conciencia se fracturaba en un surtido aleatorio de recuerdos y sentimientos. Se concentró en su respiración, forzándola a convertirse en una inhalación y exhalación uniformes, y finalmente el tsunami de desorden se hundió en lo más profundo de los recovecos de su mente.

Aprendes MAGIA DEL CAOS.

Nivel(es): 1-26.

Rango: - Aprendiz.

Tipo de habilidad: Activo.

Ahora puedes ejercer el poder de la Magia del Caos. La Magia del Caos es una fuerza adictiva y virulenta en los Reinos, pero también de gran poder. Permite al usuario reescribir (algunos dirían derribar) la realidad. La Magia del Caos hace uso de hechizos de todo tipo y su poder sólo está limitado por la imaginación y la personalidad del usuario, que probablemente se vuelva más errático, creativo, violento y estrafalario. Se advierte que el uso de la Magia del Caos en la mayoría de las culturas se castiga con la muerte.

JUSTO DESPUÉS DE esa agradable indicación, se abrió otra, que llenó su mente con dosis iguales de esperanza y miedo. Ahora poseía la *habilidad de rango Dominio de fagos*.

Alcanzas el rango de aprendiz en Magia del Caos.

Con ese aumento de rango, la habilidad ha ganado la habilidad de rango de aprendiz ***Dominación de fagos.***

Una vez al día, Dominio del Fago permite al usuario sentir y manipular el Fago dentro de una víctima infectada por el Fago. Esto puede dar al usuario el control sobre la víctima, permitirle aumentar el ritmo de la infección, hacer que el Fago entre en estado latente para crear agentes durmientes infectados por el caos, y otros efectos.

La Dominación del Fago requiere una batalla de voluntades entre el usuario y la furia malévola y el odio que es la mente del Fago. El éxito no está asegurado y los más débiles se arriesgan a ser cooptados por el Fago.

Coste de mana: 100 + 5/seg hasta que la dominación tenga éxito.

SUS OJOS se abrieron de golpe y las comisuras de su boca se volvieron una mueca de locura. Una carcajada de otro mundo escapó de sus labios. Luchó contra la locura. Vonn agarró a Lex por los brazos, deteniendo cualquier posible acometida del NPC. Ovrym bailó de un pie a otro y levantó el brazo de su espada.

Gryph levantó una mano, diciéndoles que seguía siendo él, que seguía teniendo el control. Ahora, sólo tenía que dar veracidad a esa afirmación. Hábitos de meditación largamente enterrados se apoderaron de él y la manía que se arremolinaba en su interior disminuyó, huyendo a los más oscuros recovecos de su ser. Un momento después abrió los ojos.

"Estoy bien". Gryph se puso de pie. "Para bien o para mal, ahora soy un mago del caos".

"Mierda, estoy tan feliz de que haya funcionado", espetó Lex.

"Pareces sorprendido", dijo Gryph, aceptando el rubor de la irritación que le recorría.

"Suenas sorprendido de que él suene sorprendido", dijo Vonn. "¿Quién es el más tonto en ese escenario?"

Gryph se dio cuenta de que le gustaba el enfoque de la vida de Vonn, pero entonces sintió la mirada de Ovrym sobre él. El xydai observó a Gryph durante varios latidos, con la espada aún preparada. Algo debió de disipar su preocupación, porque un momento después volvió a enfundar su sable. "Vamos a trabajar".

Como si estuviera puntuando el comentario, Errat volvió a gemir, atrayendo todas las miradas hacia él. Gryph se precipitó a su lado y extendió una mano tentativa para tocar al enorme warborn. Puso la mano sobre la frente de su amigo. Sin ni siquiera activar *la Dominación Fágica*, Gryph casi podía saborear la retorcida suciedad que corría por las venas de Errat.

Los Warborn eran resistentes a las enfermedades, pero el Fago era algo totalmente distinto. Era en parte energía, en parte organismo, y totalmente maligno. El asqueroso organismo sintió su presencia y se retorció desesperadamente para evitar el contacto de Gryph, lo que provocó otro gemido de Errat.

"Lo está consumiendo vivo". La mano de Gryph retrocedió como la de un niño que ha tocado una estufa caliente. Puede que Lex tuviera razón en su creencia de que ningún poder era intrínsecamente malvado, pero la conciencia que daba poder al Fago sólo conocía el odio y el hambre.

Cuando había derrotado al Azote, la vil mancha de los restos de alma consumidos casi lo había ahogado bajo un pantano de vileza. El Fago era diferente. Quemaba los bordes de su mente, tratando de encontrar una debilidad, un punto de acceso. Le atacó desde mil ángulos diferentes, de forma impredecible y aleatoria.

Gryph gruñó y se mareó, cuando un reconfortante coro de voces llenó su mente.

Estamos aquí Gryph, Raathiel envió.

Los sintió a todos: a Lex y a Raathiel, a Ovrym y a Vonn e incluso a la lejana voz de Errat.

Hola amigo Gryph, dijo la voz.

Con su determinación reforzada, Gryph volvió a poner la mano en la herida de Errat y empujó su voluntad hacia el Fago, obligándose a permanecer cuando todos sus instintos le gritaban que se alejara. Un gemido de otro mundo se elevó cuando los tentáculos que se agitaban a través de Errat se retrajeron del toque de Gryph, tratando de penetrar más profundamente en la carne del warborn.

Errat se despertó y gritó. Los gruesos brazos del warborn se agitaron. Un sólido golpe le dió a Gryph en el costado del cuello, casi

apartando su mano de la herida. La conexión de Gryph con el Fago se agitó, y luchó por mantener el vínculo.

"Sujétenlo", rugió Gryph. Ovrym y Lex inmovilizaron los brazos del grandulón, mientras Vonn le ataba las piernas. Incluso Raathiel ayudó enroscándose alrededor de los tobillos del warborn, sujetándolos. Gryph volvió a cerrar los ojos y renovó su impulso hacia el Fago. Su voluntad entró en los tentáculos y los utilizó como conductos, acercándose cada vez más a la *Espora del Caos* en el corazón de la corrupción.

Era como si estuviera nadando en un magma impregnado de LSD, en parte quemado y en parte alucinado. Estaba desprendido y siempre presente, pero no se rendía. Se estiró y agarró la espora con su voluntad, cerrando alrededor del Fago como una mano virtual. Entonces activó *la Dominación de Fago* y gritó una orden.

¡Déjalo ahora!

El Fago chilló, y a un mundo de distancia un hilillo de sangre goteó de su fosa nasal mientras los torrentes de *Mana* brotaban de él. Aseguró el agarre de la *Espora del Caos* e impulsó más su voluntad hacia el Fago.

Soy tu maestro. Te rendirás.

En el ojo de su mente vio cómo la espora se retraía, sacando los tentáculos infecciosos del cuerpo de Errat y metiéndolos en el vórtice de energía de color magma.

En el mundo real, los tentáculos con forma de raíz desgarraron la carne de Errat mientras se retiraban hacia la espora con forma de huevo. Errat sufrió un espasmo y tosió un chorro de sangre. Los demás aumentaron la presión de sus agarres, con la esperanza de evitar que el warborn se liberara.

"¡Gryph! Sigue haciendo lo que sea que estés haciendo". Lex rugió por encima de los gritos de Errat. "Pero date prisa, la maldita espora está destrozando las entrañas de Errat".

La ira se acumuló en el interior de Gryph y experimentó la más mínima fracción de la tortura de su amigo. La ira se transformó en rabia incoherente y Gryph empezó a rugir. En la distancia infinita oyó la risa burlona del Príncipe del Caos. Las risas burlonas eran cada vez más fuertes y cercanas.

Tranquilo Menaaire, llegó una voz aún más lejana. *No te pierdas en el caos.*

Gryph dejó de gritar y aseguró su agarre sobre la espora. Con un último esfuerzo de voluntad, retiró su mano virtual, arrancando el Fago del hombro de Errat. Los ojos de Gryph se abrieron de golpe y respiró con fuerza. Se puso en pie y retrocedió para alejarse de los demás, aferrando el saco pulsante de protoplasma caótico en su puño.

Arrojó la espora al suelo y vertió más *mana* y más fuerza de

voluntad para dominar al fago. La espora se retorcía y palpitaba, tratando desesperadamente de escapar de la debilitada voluntad de Gryph.

"Mátalo", escupió con los dientes apretados. "No puedo aguantar mucho más".

Una luz anaranjada cobró vida a la izquierda de Gryph y un chorro de fuego engulló la espora y el olor a carne quemada rancia le llenó la nariz. Miró a la izquierda y encontró a Lex lanzando alegremente *Llamas*.

Una andanada de relucientes *rayos de orden blancos pasó* por encima y alrededor de Gryph y golpeó a la retorcida Espora del *Caos*, por cortesía de Vonn. Incluso Ovrym se unió a la lucha, golpeando la *Espora* del Caos con una roca invisible de fuerza telequinética.

Con un último chillido, la Espora del *Caos* desapareció en una brizna de humo naranja rancio, dejando al *Grupo de Aventureros* sin aliento y agotado. Durante varios momentos, Gryph se quedó mirando el lugar, temiendo que su victoria fuera una ilusión y que la Espora del *Caos* volviera. Los latidos de su corazón tronaron y sus ojos se abrieron de par en par con la locura. La energía del caos de color magma fluyó alrededor de sus manos distorsionando el aire circundante.

"Tranquilo, amigo", dijo Lex, poniendo una mano suave en el hombro de Gryph. "Ya lo has hecho. Ahora es el momento de volver de la ciudad de los locos. ¿Puedes hacerlo por mí?"

Los ojos de Gryph bajaron hacia Lex y una sonrisa maníaca se abrió en su rostro. "Estoy bien, lo prometo".

"¿Estás seguro? Pareces más loco que el Joker en el Día de los Inocentes".

Con una última carcajada, Gryph se obligó a dejar los vestigios del caos, recuperando cierta compostura. "No, estoy bien. Creo".

Lex le dio un pulgar arriba inseguro y se volvió hacia los demás. "Es bueno".

Entonces una voz muy bienvenida rompió el silencio. "Errat se siente muy irritado".

Todos los ojos se volvieron para ver al warborn caído que los miraba, con una expresión de confusión y dolor en su rostro. Intentó incorporarse, pero Vonn le puso una mano en el pecho. "Tranquilo, amigo. Sólo siéntate. Has pasado por un infierno, literalmente".

Gryph se arrodilló al lado de Errat y le lanzó una *curación menor, que* alivió el dolor del warborn. El warborn les sonrió. "Hola, amigos. Errat ha tenido un sueño horrible. Fue bastante estimulante".

Lex le dio a Errat un pulgar hacia arriba. "Me alegro de verte, amigo". Entonces sus ojos se abrieron de par en par al ver algo detrás de Gryph. "Oh, mierda".

Gryph se giró para ver un gran grupo de rangers y warborn. Todos tenían una expresión de sorpresa y los ojos muy abiertos. A la cabeza de la banda de guerra, Grimliir se encontraba en su equipo Goliath, con los brazos levantados y las armas preparadas. A su izquierda, a golpe de flecha, estaba Farrengiir, el jefe de los rangers. Todos miraron con incredulidad a Gryph.

"Por las Barbas Largas, ¿qué hiciste muchacho?"

18

El incesante goteo de agua hizo que Gryph se retorciera. Podía soportar el duro banco de piedra que era el único mobiliario de su celda. No le importaba el aislamiento, ni el aburrimiento. Incluso el agua tibia y la comida insípida eran tolerables. Al fin y al cabo, en la Tierra había experimentado cosas mucho peores en su trabajo para la Central. Pero ese maldito goteo, goteo, goteo podría volver loco a un hombre.

Con un gruñido se puso en pie, arrancando el brazo de su camisa de lino. La camisa y un pantalón a juego eran las únicas prendas que le habían permitido mientras la Mesa Redonda debatía su destino. Hizo un fajo con la tela y la colocó en el suelo, donde el agua golpeaba la piedra, comprándole un bendito silencio.

Volvió a recostarse en la cama de piedra y se rascó el pecho. Los sanadores elfos habían hecho un trabajo fenomenal al curar lo que quedaba del corte en su pecho. La única evidencia de la casi vivisección de Sziilloth era una delgada línea roja que necesitaba atención constante para aliviar la picazón.

"Las cosas podrían ser peores", había dicho Lex al ver la celda. "Es un estilo hogareño de prisión del tercer mundo". Los paladines, que se habían hecho cargo de las tareas de prisionero de los warborn y los rangers, tuvieron la amabilidad de dejar que Lex lo acompañara. Los guardias de élite de Sylvan Aenor eran el brazo oficial de la ley del valle, y hasta que la Mesa Redonda decidiera el futuro de Gryph, éste sería su huésped.

"Sí, podrías estar aquí conmigo", había dicho Gryph, tratando de darle un poco de gracia a la situación. Estaba seguro de que sólo bromeaba parcialmente.

"No, yo debería estar aquí en vez de tú". El NPC bajó la cabeza. "Esto es culpa mía".

"Mentira". La certeza de sus palabras atrajo la mirada de Lex. "No me malinterpretes, al menos deberías estar aquí conmigo. Después de todo has demostrado repetidamente una extrema falta de juicio, crees que las reglas son lindas molestias destinadas a otras personas y eres un poco idiota".

"No puedo discutir eso". Una sonrisa irónica, llena de culpa, frunció los labios de Lex.

"Pero ¿desde cuando dejo que otros tomen mis decisiones por mí? Me diste un consejo y lo acepté. Podemos debatir los méritos de ese consejo y mi claramente comprometida sabiduría más tarde, si sobrevivo al día".

Lex se había movido en el banco de piedra. "No te van a ejecutar". Su voz sonaba menos que segura.

"Es la ley".

"Sí, tal vez, pero es una ley tonta. Hiciste lo que tenías que hacer para salvar a Errat y técnicamente no usaste ningún hechizo *de Magia del Caos*. Voy a hacer que Johnnie Cochran te defienda y luego volveremos a beber y a luchar y a ser unos malotes".

El silencio se mantuvo por varios momentos y Gryph puso una mano en el hombro de Lex. "Prométeme algo".

"Sí, ¿qué cosa?" preguntó Lex en un tono no comprometido y miró a Gryph.

"Acatarás la decisión de la Mesa Redonda. Lo último que necesito es que te pongas a aplastar a martillazos en un intento loco de salvar mi vida". Lex gruñó en voz baja, como un niño que recibe un sermón. "Prométeme".

Lex hizo su mejor impresión de niño desafiante, todo pucheros y brazos cruzados, pero después de un momento accedió. "Lo prometo", murmuró Lex en el tono bajo de un hombre al que le duele aceptar la situación.

"Gracias", dijo Gryph aliviado. *Curioso*, pensó. La profundidad de sus sentimientos por Lex lo sorprendía. Parecía tan real como cualquiera de los que había conocido, pero hacía unos pocos meses no era más que un almacén mágico de conocimientos conocido como *Lexicon* fundido sobre su antiguo asistente personal de banner IA. Sólo ahora, después de asegurar la promesa del NPC de cuidar su propia supervivencia, se dio cuenta de que pensaba en él como un ser vivo.

¿Pero lo es? La magia del alma respondería a esa pregunta, le diría si Lex poseía un alma. Pero el mismo metal sangrante que potenciaba el sable absorbente de la magia de Ovrym cubría las paredes, haciendo imposible el lanzamiento de cualquier tipo de magia.

Lo habían encerrado dentro de una jaula de Faraday que amortiguaba la magia. Ninguna de sus artes místicas funcionaría aquí. Incluso bloqueó su vínculo con Raathiel, que había sido una presencia constante en su mente desde su renacimiento.

Supuso que no importaba si Lex tenía alma. El NPC era tan real como cualquiera que hubiera conocido, y sus sentimientos por él eran tan profundos como los de cualquiera, incluida Brynn. *Dejaré el debate filosófico sobre la individualidad de Lex para otros*.

"Hay algo más que necesito que hagas por mí. "

"Voy a odiar esto, ¿verdad?"

"Tal vez, pero lo harás, de todos modos".

Lex asintió. "Debo proteger a Gryph". La frase era más que un mantra, era el propósito singular de Lex en la vida, grabado por Sean antes de que entraran en los Reinos. "Maldito Sean".

"Maldito Sean", dijo Gryph en solidaridad.

"¿Qué necesitas?"

Gryph le contó al NPC su plan, y la expresión de Lex pasó del horror a la duda y a la esperanza tentativa. "Podría funcionar. Es una locura y una estupidez al 100% y se parece demasiado a un plan que se me ocurriría a mí para ser una buena idea, pero podría funcionar.

"Entonces, ¿vas a ir con ella?"

"Sí, si tengo que hacerlo", dijo Lex, con un escalofrío recorriéndolo. "De todos modos, no es que importe realmente", dijo Lex, su tono sugería que estaba tratando de animarse.

"¿Por qué?"

"Eres un jugador que puede reaparecer, así que la muerte no es realmente la muerte para ti. Apuesto a que no habían pensado en eso".

"Lo han hecho. Algunas de las personas más inteligentes de Korynn se sientan en la Mesa Redonda. Créeme, han pensado en ello".

Ahora, tumbado en el silencio hueco que dejaba la falta de agua que goteaba, Gryph se preguntaba si ése era el motivo del retraso. Una sentencia de muerte no sólo era el último elemento disuasorio, sino también la última línea de defensa contra la amenaza de la *Magia del Caos*. Hacer que el practicante ejecutado despertara unas horas después sería poco efectivo. La Mesa Redonda necesitaba otra opción.

Un repentino tintineo de metal contra metal devolvió a Gryph al presente y anunció el regreso de sus carceleros. Se puso de pie y alisó como pudo sus andrajosas ropas de prisionero, lamentando momentáneamente haber arrancado la manga de su camisa. Le fastidiaba la asimetría y le hacía sentirse desequilibrado. Luego pensó en el brazo que le faltaba a Ovrym y una risa amarga se le escapó de los labios. *Las cosas que nos estresan cuando nuestro destino es incierto.*

La puerta se abrió revelando un par de guardias paladines elfos. Uno de ellos le colocó unas esposas en las muñecas y luego inclinó la cabeza y le indicó que caminara entre ellos. Gryph hizo lo que le pedían. No era su primer paseo por la cárcel, pero éste era diferente, porque quienes lo juzgaban eran gente buena, gente a la que respetaba.

Sé fuerte, ten confianza, decía la voz del Coronel dentro de su cabeza. *Decidiste actuar cuando otros habrían vacilado. No dejaste que el miedo a los "y si" te paralizara en la inacción. Hiciste lo que había que hacer, sin importar el precio. Eso es lo que te convierte en líder y a los demás en seguidores.*

Pero ¿me convierte en un buen líder o en uno malo? preguntó Gryph,

pero sólo obtuvo silencio. Atravesaron un gran conjunto de puertas dobles y avanzaron por un túnel aún más ancho. Al final del túnel estaba el Nexus, el centro de control de la ciudad.

El golpe rítmico de los pasos del paladín contrastaba con su propio caminar silencioso y descalzo y, por primera vez desde su encarcelamiento, sintió miedo y duda.

¿He tomado la decisión equivocada? ¿Salvar a Errat fue un acto de egoísmo? ¿He puesto a todos en peligro? ¿Qué han decidido?

Fue esa última pregunta y la incertidumbre de su respuesta lo que más golpeó a Gryph cuando pasaron el umbral del túnel hacia el Nexus. Gryph no tenía ni idea del destino que le esperaba. Los paladines lo llevaron a la mesa. Alrededor de ella estaban los miembros de su consejo asesor y de liderazgo. Sus rostros impávidos no dejaban entrever su decisión.

Miró a Lex, cuyo rostro, normalmente expresivo, no dejaba traslucir los pensamientos que se agolpaban en su interior. El NPC lo miró fijamente. *Tal vez no esté realmente vivo*, pensó Gryph antes de romper el contacto visual para observar la sala. Los miembros de la Mesa Redonda estaban impecablemente vestidos.

Gartheniel se sentó en el asiento normalmente reservado para Gryph. Grimliir se sentó a su lado. Barrendiel, el Regente de Sylvan Aenor, se sentó al lado de Gartheniel y su hermana Sillendriel se sentó a un lado de Grimliir. Ella le sonrió levemente y parte de la pesadez se desprendió de su cuerpo, aliviando sus hombros. Sin embargo, había una oscuridad en sus ojos, una mirada que Gryph no podía leer.

Quiso correr hacia ella, para consolarla, o tal vez para recibir su consuelo, pero sabía que no podía. Su mirada recorrió el resto de la mesa, observando a los ancianos reunidos. Todos estaban sentados en silencio, con los ojos puestos en él.

Vonn proporcionó un mínimo de consuelo con un pequeño movimiento de cabeza. La mirada de Ovrym no dejaba entrever los pensamientos que tenía en su cabeza, pero el adjudicador ya había matado a Gryph una vez cuando lo consideró un peligro para los Reinos. Gryph sabía que lo haría de nuevo, si las circunstancias lo requerían.

El corazón le dio un salto en el pecho al ver la sonrisa bobalicona de Errat. De todos los presentes en la mesa, el jovial warborn era el único que no ocultaba sus emociones. *Está vivo y bien*, pensó Gryph, bajando la mirada por un momento, embargado por la emoción. Cuando volvió a levantar la vista, la sonrisa de Errat se había desvanecido.

Que eso no sea un presagio de lo que viene.

Gryph se acercó a Lex, que llevaba una túnica gris lavada, representativa de su condición de Sacerdote de Cerrunos. Parecía casi

piadoso. En otras circunstancias, Gryph se habría reído de la dicotomía de la imagen, pero sabía que comenzar su juicio riéndose frente a los mismos magistrados responsables de su destino no haría más que convencerlos de que había sido víctima del caos. Inhaló e hizo de su rostro una máscara estoica.

Los paladines lo condujeron a un asiento frente a Barrendiel y los Regentes, una clara señal de que ya no tenía ninguna autoridad. Raathiel bajó volando de la percha que había ocupado y se acurrucó en la mesa frente a él. Un resplandor dorado brotaba de ella, calmándolo como el calor de un baño tibio.

Estoy aquí, envió. *Hasta el final*.

Gryph agradeció la solidaridad, pero le exigió la misma promesa que le había exigido a Lex. Ella frunció el ceño a través de su enlace, pero aceptó.

Los paladines le hicieron sentarse y fijaron sus grilletes a un nuevo anillo de metal colocado en la mesa. No se quejó, pero su corazón se hundió al ver el anillo hundido en la superficie lisa de la mesa de piedra. Era una señal de que el pacto hecho aquí se había roto. Fue esta constatación, la de que había dañado su confianza en él, lo que más golpeó a Gryph.

"¿Es realmente necesario?" Preguntó Lex mientras se ponía de pie.

Gryph se encogió, mientras las imágenes derivadas de un montón de dramas legales en serie pasaban por su mente. *No sigas por ese camino, hombre*. Todos se salvaron de esa desafortunada posibilidad gracias a la respuesta de Gartheniel.

"Lo es. El acusado es un crimen capital y es un guerrero consumado y un poderoso mago. Las restricciones son tanto para su protección como para la nuestra".

La implicación era obvia. *Temen lo que haré si este juicio se va al traste*. Necesitaba aliviar la tensión. "Está bien Lex", dijo Gryph, ajustando sus muñecas en las pesadas cadenas.

Gartheniel asintió con un pequeño agradecimiento a Gryph por facilitar el proceso. Luego se enderezó y adoptó un aire oficial. "Por favor, ponte de pie Gryph, hijo de Quinn".

Gryph lo hizo, una parte de él frunció el ceño al mencionar el nombre de su padre. Podía culpar al Coronel de haberle puesto en el camino que le había llevado a este momento. Era una ficción tranquilizadora que le permitía desprenderse de la culpa de sus propios actos, pero sabía que era una completa tontería. Él era su propio hombre y sus decisiones le habían llevado a estar aquí en este momento.

"Se te acusa de participar a sabiendas y voluntariamente en la práctica de la *Magia del Caos,* y de poner en riesgo a todos los Reinos mortales. ¿Cómo te declaras?"

Gryph se puso de pie y miró a Gartheniel. "Admito libremente que practico la *Magia del Caos* prohibida, pero no estoy de acuerdo en que debamos prohibirla".

Los jadeos fluyeron alrededor de la mesa, mientras la genuina conmoción llenaba a todos, todos menos Lex, que se movió incómodo en su silla. Gryph recordó que Lex no había sido un fanático de su plan.

"¿No crees que *la Magia del Caos* es peligrosa?" preguntó Barrendiel, inclinándose hacia delante, con un rostro intenso. Tenía toda la pinta de ser el sobrino de su tío, y le recordaba a Gryph al último Regente Lassendir, que había reaccionado con tanta saña ante el más mínimo indicio de caos.

"No soy tan tonto", dijo Gryph, con más veneno del que pretendía. "Tampoco soy un niño que se acobarda detrás de los cuentos de miedo y terror de las solteronas". Se produjeron más jadeos y el rostro de Barrendiel se endureció, enojado porque Gryph había insultado su valor de manera implícita.

Fue esta parte de su plan la que hizo que Lex se retorciera. "Insultar a los que elegirán si vives o mueres, probablemente no sea la mejor mano para jugar aquí, amigo". Gryph había asegurado a su amigo que al final de su discurso, ninguno de ellos se sentiría menospreciado. Cuando Gryph se encontró con la mirada de Barrendiel, se preguntó si había calculado mal.

"He visto lo que los Príncipes del Caos planean para mí, para nosotros, y sé esto; si esperamos sobrevivir, debemos luchar contra ellos con todas las armas a nuestro alcance, incluidas las suyas".

Los murmullos se movían como olas de un lado a otro de la circunferencia de la mesa.

"¿Sugieres que puedes aprender a manejar *la Magia del Caos* mejor que los príncipes caídos?" exigió Grimliir, dando un puñetazo en la mesa. "¿Seguro que no eres tan arrogante?"

"Yo no", dijo Gryph, haciendo una pausa para dejar que la lenta quema de la curiosidad consuma su resolución. "Pero, si vamos a enfrentarnos a ellos, sin siquiera intentar comprender su poder, seríamos unos tontos". Miró fijamente a Grimliir. "Tú no fuiste un tonto cuando luchaste contra los Prime. Los estudiaste, aprendiste de ellos, y usaste lo que aprendiste contra ellos".

"Sí, y lo que aprendieron de mí casi nos cuesta todo. Y los Príncipes del Caos son peores que los Prime".

"Sí, lo son. Desean derribarlo todo, arrastrar la realidad de vuelta a la ciénaga primigenia del cambio interminable. Desean utilizar su poder para deshacer los Reinos. Y si no utilizamos todas las armas disponibles, incluidas las del propio enemigo, no sobreviviremos".

"¿Cómo puedes saber esto?" preguntó Eadweanna, la sabia humana

de pelo gris. "Los estudiosos han tratado de descubrir los motivos de los Príncipes durante milenios. Son fluidos, incognoscibles, escurridizos".

Durante un instante Gryph no dijo nada, pero antes de que pudiera hablar, Sillendriel habló por él. "Lo vio". Su tono estaba cargado de temor y asombro a partes iguales. Todos los demás se volvieron hacia ella. "Le mostraron lo que quieren".

"¿Qué viste visto?" preguntó Grimliir, pasando de la dríade empírea a Gryph. "¿Qué quieren?":

"Quieren mi *divinidad*".

19

El sonido de varias docenas de patas de sillas rozando la piedra llenó el Nexus, seguido de un frenesí de voces, algunas asustadas, otras enfadadas y todas alarmadas. Gryph escuchó una acusación de que su intromisión en el caos había traído este peligro a su puerta. Varias voces se alzaron de acuerdo y la sala comenzó a volverse contra él. Lo que Gryph estaba a punto de hacer podía muy bien sellar su destino, pero había que hacerlo.

Es la hora, Su Majestad, envió Gryph.

Errat se sentó hacia adelante en su silla y miró el túnel oscuro detrás de Gryph, con los ojos cada vez más abiertos por la temerosa anticipación. Errat volvió la mirada hacia Gryph, con la cabeza ladeada.

Interesante, pensó Gryph. *¿Puede sentirlo?*

Un momento después ocurrió. Como la propagación de un gas inodoro, un miasma de desorden fluyó en la habitación y sobre todos los que estaban en ella. Las voces de los alrededores se hicieron más fuertes y un borde de locura se introdujo en ellas. Se elevaron las risas chillonas y los gritos de rabia.

Aunque sabía lo que estaba ocurriendo, Gryph luchaba por evitar que la locura se arremolinara en su interior. Se sentía sin ataduras, desordenado... caótico. Cerró los ojos e inspiró, intentando poner orden en sus pensamientos, en sus emociones. Un grito amenazó con salir de su garganta y envió otra orden mental.

¡Para! Es suficiente.

En un instante, el mundo volvió a la cordura, como si una ráfaga de aire fresco hubiera alejado una niebla asfixiante de locura. La conmoción y el miedo fluyeron en una ola silenciosa por la sala. La confusión llenó los ojos de la Mesa Redonda, como quien despierta de un sueño horrible que no puede descartar como una fantasía del subconsciente.

Hizo caer con fuerza sus muñecas maniatadas sobre la mesa de piedra. Los brazaletes metálicos retumbaron como mazos, atrayendo todas las miradas hacia él. Como uno solo, los miembros de la Mesa Redonda se dieron cuenta de la verdad de su momento de locura colectiva y se callaron.

"¿Qué diablos fue eso?" Grimliir frunció el ceño, mirando a Gryph.

"Un punto probado", dijo Gryph con calma. "Su Majestad, por favor, entre". Se giró como pudo con las manos maniatadas a la mesa y vio una brillante pata de araña de cristal emerger de la oscuridad del túnel. Otra pata se acercó y luego Akashiri se reveló.

La reina araña había crecido exponencialmente en los varios días transcurridos desde la última vez que la vio. Su cuerpo, del tamaño de un auto, brilló al entrar, y los gritos de asombro recorrieron la sala. Era magnífica, pero nadie tuvo tiempo de admirar su belleza alienígena mientras surgían más patas de las sombras.

Otros dos enormes arácnidos de cristal salieron del túnel, cada uno de los cuales arrastraba gruesos hilos de seda. Estas arañas empequeñecían a su reina, y era obvio que las criaturas eran guerreras.

Un chillido ahogado vino de detrás de ellos y una araña atada con seda fue arrastrada a la habitación. Ésta retumbaba con el brillo magmático del caos. Como uno solo, todos los miembros de la Mesa Redonda, excepto Lex, sacaron sus armas y prepararon sus hechizos. La araña corrompida por el caos luchó contra sus ataduras mientras entraba en el Nexus, seguida por otro par de arácnidos de cristal.

"Nos traiciona", siseó Thaldrain, el maestro cervecero, con la incredulidad manchando su voz.

"¡Cálmense todos!" Grimliir rugió en tono de mando, pero sus ojos se clavaron en los de Gryph. El mensaje era claro. Grimliir le daría a Gryph la oportunidad de probar su punto, pero era mejor que lo hiciera rápidamente.

Gryph hizo una pequeña inclinación de cabeza a su Guardián y luego se volvió hacia Akashiri. "Gracias por venir, Su Majestad, y gracias por dejarnos ser testigos de su carga".

La reina de las arañas se llevó las patas delanteras a los ojos, un movimiento que Gryph había aprendido que era su forma de agradecer. Luego dirigió su mirada de múltiples ojos a los miembros de la Mesa Redonda. Estaba claro que la arácnida había desconcertado a muchos de los presentes.

Gracias Señor de la Piedra, envió Akashiri. *Y mis disculpas por la entrada dramática, pero creímos que era necesario para probar un punto.*

"¿Y qué sentido tiene eso?" preguntó Yrriel, claramente fascinada por la naturaleza ajena de la reina araña.

Akashiri se dio la vuelta y se dirigió hacia la araña corrupta, que se abalanzó sobre ella cuando se acercó, tensando sus ataduras. Levantó una pata hacia la araña inmovilizada y se quedó a punto de tocarle la cabeza. *Esta pobre criatura es uno de mis hijos, el primero de una nueva generación de arácnidos de cristal nacidos en Korynn*.

"Pero, es tan grande, todos ustedes son tan grandes", dijo con asombro Bruunhilde, la Maestra Alquimista.

Sí. Un boon de crecimiento acelerado de los Señores del Orden, la reina envió. *Ahora que mi madre ha muerto, su carga recae sobre mí.* Akashiri hizo una pausa, con su pata delantera temblando sobre su hijo corrupto, antes de retirarla. *Este es mi primogénito. En cuanto salió del cascarón, supo cuál era su propósito, y saltó hacia él sin dudarlo.*

"Esto es lo que nos contaste", dijo Gartheniel, caminando alrededor de la mesa para situarse ante la araña corrupta. "Ha absorbido el caos que se vierte a través de la brecha".

Sí. Y lo ha corrompido. Lo que sentiste momentos antes de entrar fue esa corrupción sin restricciones. Si se le dejara libre, mi hijo les contagiaría el Fago a todos ustedes. Ya no es lo que era. La corrupción dentro de él pronto será demasiado grande para que incluso yo pueda contenerla.

Con un movimiento rápido y quirúrgico, Akashiri hundió el extremo afilado de su pata delantera entre los ojos de la araña corrupta. La bestia se desplomó, con un chillido de dolor que resonó en el Nexus. Después de unos segundos de retorcimiento, la araña se quedó en silencio.

En torno a la Mesa Redonda reinaba un silencio aturdidor. El único sonido que se escuchaba era el leve chasquido que hacían dos de los guerreros araña al atar el cadáver con seda y arrastrarlo fuera de la sala.

Otro de mis hijos ya se alimenta de la brecha y pronto se unirá a su hermano en la corrupción. Entonces, me veré obligado a matarlo y otro de mis hijos se levantará para hacer este mismo sacrificio. Sucederá una y otra vez hasta que sellemos la brecha.

Alrededor de la sala, los corazones se encogieron ante la gran carga que llevaba Akashiri. *Otro pecado del que responderán los Príncipes del Caos*, se prometió Gryph.

"¿Cómo se contrarresta esta corrupción?" preguntó Ovrym, con la voz agitada por la escena. "¿Otro regalo de los Señores del Orden?"

"El amigo Akashiri ha robado el conocimiento de los Príncipes del Caos". Dijo Errat. "Errat puede sentir el poder de la *Magia del Caos* en ella". Los jadeos llenaron la sala, pero todos sabían que el warborn decía la verdad.

Barrendiel miró de Errat a la reina araña y luego miró fijamente a Gryph, con ojos duros. "Este es tu punto probado".

"Lo es", dijo Gryph, sin disculparse. "Le pedí a Akashiri que te mostrara el coste de la batalla que su especie ha librado en nuestro nombre durante milenios. Ella es ahora la primera línea de esta guerra, como lo fue su madre antes que ella. Sus hijos se sacrifican para proteger este Reino, para protegernos. Akashiri se ha puesto en peligro al contarte este secreto, porque tus leyes, las mismas que me condenan a mí, también la condenan a ella".

Gryph dejó que la potencia de sus palabras calara. "Tus

antepasados y los míos hicieron lo que creyeron mejor al prohibir *la Magia del Caos*, y durante mucho tiempo esas leyes, aunque duras, fueron justas. Pero ese tiempo ha pasado. No sabemos por qué los Príncipes del Caos han elegido este momento para actuar, pero si no nos enfrentamos a su amenaza con nuestra propia fuerza, entonces perderemos, todos nosotros, esta guerra. Este es el peligro al que todos debemos enfrentarnos, un peligro del que ninguno de nosotros puede esconderse. Ya no podemos permitirnos el lujo de escondernos detrás de antiguas supersticiones. Si no nos defendemos, perderemos. Para derrotar a este enemigo, debemos usar sus propias armas contra él".

"¿Y qué pasa si usan estas armas para controlarte?" preguntó Gartheniel. "Todo lo que hacemos entonces es acelerar nuestra propia destrucción".

Un coro de acuerdo se movió por la mesa, pero no fue total. Esto dio a Gryph algo de esperanza.

"Permítanme una pregunta. ¿Alguno de ustedes, aparte de mí, percibió la aproximación de la araña corrupta antes de que Akashiri dejara de controlarla?" Gryph fijó su mirada en Errat. El warborn le devolvió la mirada.

Un coro de noes llenó la sala mezclado con muchos movimientos de cabeza. Lentamente, casi a regañadientes, Errat levantó una mano. "Errat sintió que se acercaba el caos".

Más conmoción y confusión recorrieron el Nexus.

Gracias, Errat. Una pequeña y triste sonrisa cruzó los labios de Gryph, llena de gratitud y arrepentimiento. *Se ha descubierto a sí mismo. Si me condenan a mí, hoy morirán tres*. *Por favor, que dejen de lado su miedo y vean que tengo razón*. Gryph hizo una pausa, dejando que otra posibilidad lo llenara. *Y, por favor, deja que tenga razón.* No estaba seguro de si alguien, o algo, recibiría sus súplicas mentales, pero aceptaría cualquier ayuda que pudiera obtener.

"¿Está corrompido el Hermano Errat?" Preguntó Berrath, el comandante de los warborns, con su tono normalmente robusto y lleno de preocupación.

No está corrompido hermano Berrath, envió Akashiri. *No más que yo. Su habilidad es un regalo de despedida de mi madre.*

"¿Un regalo? Es necesario que explique eso, Su Alteza", exigió Grimliir, la dureza de su tono no pudo ocultar su preocupación por el hombre que era, en todos los sentidos, su hijo.

Durante largos siglos, mientras veía a sus hijos sacrificarse en la guerra contra los Príncipes, mi madre estudió la suciedad del caos. Lo que aprendió le permitió ver el caos, entenderlo de una manera que pocos fuera de los Príncipes y sus secuaces han podido ver. Utilizó la propia maleabilidad del caos, su poder para alterar el Fago y creó una nueva cepa que permitiría a los que sobrevivieran a la infección detectar el caos.

Aunque su método era diferente en el caso de Errat, era el mismo regalo que le dio al Regente Myrsendiir hace tantos años.

"¿Conociste a mi abuelo?" La sorpresa llenó la voz de Barrendiel.

Yo no, pero mi madre sí. Ella se reveló hace mucho tiempo al Regente y le enseñó a detectar los estragos del caos. Se lo enseñó a su propio hijo Lassendir.

"¿Por qué nunca he oído esto?" Preguntó Barrendiel, con la voz helada por la mención de su tío asesinado, pero había una punzada de esperanza que ardía en los bordes fríos.

No puedo hablar por las acciones de su tío, pero sospecho que es porque no fue preparado para ser Regente. Si Lassendir le dijo a alguien, le enseñó a alguien que habría sido ...

"El Aberrante", dijo Barrendiel, agriando aún más su ánimo al mencionar el innoble título de su primo asesino.

Sí. Lamento haberte ocultado esta habilidad. Si no lo hubiera hecho, ahora entenderías que Gryph hizo lo que tenía que hacer.

"Entonces, si estoy entendiendo bien todo este jazz", dijo Lex con una voz más alta de lo estrictamente necesario dada la acústica de la sala. "Entonces la decisión de Gryph, aunque precipitada, y de ninguna manera influenciada por alguien más ¿fue la correcta?"

"Recuerdas que estábamos a tu lado cuando convenciste a Gryph, ¿verdad?" Preguntó Vonn. "Como justo al lado tuyo. Todavía recuerdo tu hedor".

Lex le hizo un gesto de desprecio a Vonn y se volvió hacia el Regente y los Guardianes.

"Podemos hablar de la culpa más tarde, o nunca si prefieres ir por el camino del perdón y el olvido, pero el hecho es que, si vamos a derrotar a esos imbéciles caóticos, vamos a necesitar verlos venir. Gracias a Gryph, a Errat y a Su Majestad, podemos hacerlo. Y por mi parte, confío en que Gryph no se vuelva un loco cultista del caos y haga lo correcto para todos nosotros. Así que, lo pasado, pasado está y dejemos que el hombre sea todo un malote otra vez".

Una vez más se hizo el silencio en el Nexus, mientras los pensamientos se arremolinaban y los debates internos se agitaban. Gryph no había planeado que Lex pronunciara los argumentos finales que determinarían si vivía o moría, porque, admitámoslo, nadie en su sano juicio dejaría que Lex asumiera ese papel, pero descubrió que estaba tranquilo.

Como sucede a menudo, Lex arruinó el momento.

"Porque no quiero tener que ponerme en plan 'tengo que proteger a Gryph' y hacer un festival de golpes contra todos vosotros".

Los tres jueces miraron a Lex durante varios segundos y luego se pusieron de pie como uno solo y miraron a Gryph. Alrededor de la sala, las sillas se apartaron mientras el resto de la Mesa Redonda se

unía a ellos.

Lex se movía de un pie a otro, con las manos acariciando ociosamente el mango de su mazo. Vonn se acercó y habló en voz baja e intensa. "Tienes que aprender a callarte".

"Gryph, Señor de la Piedra de Dar Thoriim, levántate y enfrenta tu juicio", dijo Barrendiel.

20

Gryph esperó el juicio de la Mesa Redonda. Permaneció tan rígido y recto como en su propio consejo de guerra secreto. Esta vez no le ardía la amargura por dentro, y un pequeño zumbido de sorpresa lo llenó al darse cuenta de que acataría su decisión y aceptaría su destino. En la mesa frente a él, Raathiel se ajustó, y el bajo silbido de sus escamas fue testigo de la tensión del momento.

Un silencio se apoderó del Nexus mientras varias docenas de personas contenían la respiración. Cada uno había tomado su decisión y ahora votaban su destino a través de un enlace telepático.

Gryph pasó su mirada por la mesa, buscando indicios de cómo había votado cada persona. Aparte de la sonrisa infantil de Errat y el tonto pulgar hacia arriba de Lex, pocos de los reunidos insinuaron cómo habían votado. La mirada de Gryph se posó en Barrendiel. El Regente pareció tomar eso como una señal y su poderosa voz llenó la cámara.

"Gryph, hijo de Quinn, por el cargo de blandir *Magia del Caos*, los miembros de la Mesa Redonda de Dar Thoriim y Sylvan Aenor te hemos declarado inocente".

Una oleada de alivio recorrió a Gryph, pero las siguientes palabras de Barrendiel provocaron una reacción de preocupación.

"Sin embargo, le hemos encontrado culpable del cargo menor de poner en peligro la vida de los ciudadanos de estas ciudades justas. Como mínimo, este crimen normalmente resultaría en la destitución de todos los títulos, pero esta no es una situación ordinaria. Además de la creciente amenaza de caos, estas ciudades se enfrentan a la perspectiva de una guerra con el Alto Dios. Es un momento frágil y nuestro destino puede muy bien pender del filo de una navaja".

Alrededor de la sala, los asentimientos y los golpes de puño demostraron la solidaridad de estas personas.

"No podemos permitirnos inclinar ese destino, así que no le quitamos su título ni su autoridad".

Gryph soltó el aliento que había estado conteniendo desde que Barrendiel empezó a hablar, con el pecho ardiendo. Bajó la cabeza en señal de agradecimiento, sin darse cuenta, hasta ahora, de lo mucho que consideraba este lugar como su hogar, y a estas personas como su familia.

"Sin embargo", dijo de nuevo Barrendiel. "A pesar de que creemos que eres el hombre adecuado para guiarnos en los oscuros días que se avecinan, no podemos permitir que actúes como lo has hecho en el pasado. Ya no podemos soportar tu actitud de lobo solitario, pues ahora eres un líder de hombres. Para ello, mantendrás tu estatus, si aceptas el siguiente *Voto Vinculante*".

Un aviso llenó la visión de Gryph.

*Se te ha presentado un **Voto Vinculante.***

Gryph, Hijo de Quinn, como Señor de la Piedra de Dar Thoriim y Regente Provisional de Sylvan Aenor, ¿acatarás las restricciones establecidas en este Voto Vinculante? Los votos son poderosas promesas hechas con carácter vinculante. Se hacen cumplir mediante la magia ancestral de los Reinos e infligirán severos castigos si rompes el Voto.

- *Debe anteponer el bienestar de ambas ciudades a sus intereses personales.*
- *Como mínimo, informará al Regente Barrendiel, o a uno de los Guardianes Gartheniel y Grimliir, de cualquier acción, información o decisión que pueda afectar a las ciudades y sus ciudadanos, y escuchará, de buena fe, sus preocupaciones y consejos.*

¿Acepta estas condiciones? SÍ/NO

La indicación llenó a Gryph de gratitud y arrepentimiento. Hasta ahora no había sido plenamente consciente de la dualidad de su comportamiento. Aunque había intentado anteponer los intereses de su pueblo, muchas de sus acciones desde que se convirtió en Señor de la Piedra habían servido a sus propios deseos, a sus propias necesidades. Un líder necesitaba enterrar sus propios deseos para ser eficaz. El hecho de que los miembros de la Mesa Redonda vieran, y perdonaran, estos errores lo hizo arder en deseos de enmendarlos.

Su decisión fue fácil. Hizo clic en el SÍ.

"Estoy de acuerdo con este Voto Vinculante". Una ráfaga de calor recorrió todo el cuerpo de Gryph, disparando desde el pecho hasta la columna vertebral y hasta las puntas de cada nervio. Había hecho varios Votos *Vinculantes* desde que entró en los Reinos, pero ninguno había sido como éste. ¿Era la gravedad del voto o tal vez el número de personas afectadas en caso de romperlo lo que hacía que este fuera tan potente?

Barrendiel asintió y los guardias paladines le quitaron los grilletes a Gryph. Los hombros de Gartheniel se volvieron menos tensos e hizo una anotación en su libro. Grimliir parecía relajado y, por primera vez

desde que descubrió que Gryph había usado *la Magia del Caos*, su comportamiento era menos de Guardián y más de amigo, aunque había cierta frialdad en sus bordes.

Sillendriel le sonrió cálidamente y se preguntó qué parte de los acontecimientos del día había previsto. Su talento *Adivinación* era una herramienta potente, aunque errática. Ovrym asintió a Gryph, mientras Vonn se apoyaba en el respaldo de su silla y hacía un pequeño saludo.

Lex aplaudía y estrechaba las manos, con el aspecto de un abogado defensor que acababa de conseguir un veredicto de inocencia para su cliente. Por último, estaba Errat, el hombre al que Gryph había salvado la vida, casi a costa de la suya. El normalmente efusivo warborn juntó las manos en un gesto de agradecimiento similar a una oración y se inclinó.

Deseando marcar la ocasión con su aprobación oficial, Raathiel se enroscó a varios metros de la mesa de piedra y entonó una maravillosa y melódica canción que hizo llorar a todos los que la escucharon, incluido él mismo. *Eres hermosa*, envió, y por primera vez desde que había renacido la contempló con un corazón ligero.

La antigua coatl empírea arrulló, se frotó la cabeza contra su mano y movió la punta de su cola de un lado a otro. Parecía tan alegre como un cachorro, pero Gryph se guardó sabiamente esa imagen. Sospechaba que a ella no le gustaría la comparación.

Antes de que la Mesa Redonda pudiera relajarse del todo, había una cosa más que Gryph tenía que hacer.

"¿Si puedo tener su atención?" preguntó Gryph con voz fuerte y clara. La conversación se detuvo, y todos los ojos miraron hacia él. "En agradecimiento a su confianza, y para mantener el voto que acabo de hacer, hay algo que merecen saber".

La tensión en la sala aumentó, como una cuerda anudada y tensada por manos invisibles.

"Como sabes, todavía soy nuevo en estos Reinos, y en este cuerpo y en el de El'Edryn, no duermo como los enanos y los humanos, ni como lo hice una vez en la Tierra. Lo que tal vez no sepas es cuánto he luchado por encontrar la paz del *Ensueño del Alma*".

Todos los elfos presentes en la sala se tocaron la frente con los dos primeros dedos de la mano izquierda, en un gesto de simpatía y buenos deseos para que el *Ensueño* tuviera éxito. Las demás razas, cuyas vidas pasadas seguían siendo un misterio y, por tanto, sólo podían entender el *Ensueño* como un concepto, se limitaron a escuchar.

"Con la amable y hábil ayuda del Guardián Gartheniel, he aumentado mis habilidades en el *Ensueño* y he descubierto mucho sobre las vidas anteriores que ha vivido mi alma". Gartheniel se

inclinó en señal de reconocimiento.

"Pero hay una vida pasada que se me ha resistido, una que no he podido ver, comprender. Fue una vida de gran impacto. Una cuyas ondas a través del tiempo siguen teniendo fuerza incluso hoy. Temo que las acciones, los secretos y los pecados de esa vida puedan llevarnos a la destrucción o tener la clave de nuestra propia supervivencia."

"¿De qué vida pasada hablas?" dijo Barrendiel.

"Creo que en esta vida pasada fui uno de los Dioses Antiguos, muy probablemente Ossyrion".

Gryph esperaba gritos de asombro o incluso risas, pero el silencio aturdido que recibió su proclamación fue mucho más desconcertante. Como ocurría a menudo, fue el Maestro Artificador quien rompió el silencio.

"Está muy bien que hayas sido una vez una gran porquería, pero ¿qué tiene eso que ver con nosotros en el aquí y ahora?" preguntó Grimliir.

Gryph agachó la cabeza. "Me avergüenza decir que no lo sé. Acceder a esa vida ha sido difícil. Veo destellos, incluyendo otros tres dioses, así como alguna mención de uno al que llamaron hermano y que les abandonó en su lucha contra Morrigan. Lo llamaron el dios desamparado".

Gryph les contó lo que había visto y en toda la Mesa Redonda los ojos se abrieron de par en par con preocupación y miedo.

"¿Quién era ese dios desamparado?" preguntó Barrendiel, con la voz agitada.

"No lo sé. El Ensueño ha resistido mis intentos de obtener más información. Todo lo que sé es que cuando el dios desamparado no se presentó, los otros dioses antiguos se resignaron a morir. Eso me dice que el dios desamparado poseía algún poder o algún conocimiento que podría haber asegurado su victoria y evitado su desaparición. Necesito saber quién era ese dios desaparecido y qué papel debía desempeñar en la batalla contra Morrigan. Podría muy bien ser el factor decisivo para nuestra supervivencia. "

"Creo que puedo saber lo que era", dijo Lex en un tono que sugería que deseaba no saberlo.

Se quedó en silencio, esperando objeciones. Cuando no hubo ninguna, se aclaró la garganta y habló.

"Creo que este tipo desamparado aprendió a quitar una *divinidad*. Se suponía que debía reunirse con los otros Dioses Antiguos y quitarle la de Morrigan. Pero era un viejo cobarde y cuando no se presentó, los otros Dioses Antiguos murieron desterrando a Morrigan a la Tierra".

Los jadeos fluyeron por la sala y Gryph se inclinó hacia delante. "Eliminar una *divinidad* es imposible Lex".

"Tiene razón", dijo Eadweanna. "Se unen al alma del portador para toda la eternidad".

"Sí, eso no pasa la prueba de la lógica", replicó Lex. "Conocemos al menos a una persona, un alma que ha poseído una *divinidad* y luego la ha perdido para volver a poseerla". Señaló con la cabeza de lado a Gryph.

"¿Cómo sabemos que Gryph no estuvo en posesión de esta divinidad durante toda la vida de su alma?" preguntó Belgaarm, el Maestro Smith. "Ossyrion tenía una y si Gryph es esa alma renacida, como sugieren las pruebas, entonces tiene mucho sentido que la tenga ahora".

"Duh. Para ser un tipo inteligente seguro que te gusta ignorar los hechos", dijo Lex levantando los brazos. "Sabemos de al menos una de las vidas de Gryph en la que no tuvo, repito, no tuvo una *divinidad*".

"El último Rey de Piedra", dijo Barrendiel al darse cuenta.

"Exactamente. ¿Ese tipo tenía una *divinidad*?"

Todas las miradas se volvieron hacia Grimliir, que negó con la cabeza.

"No", dijo Lex lleno de presumida confianza. "Eso significa que Gryph ha tenido dos *divinidades*, o que tenía una, se la quitaron y luego la recuperó. De cualquier manera, el acto imposible de quitar una *divinidad* no parece tan imposible".

La verdad de la teoría de Lex estaba clara para todos los que estaban sentados en la Mesa Redonda. Pesaba mucho, como un peso entregado a un hombre que se ahoga. Nadie habló, y el corazón de Gryph tronó.

¿Cómo no hice esa conexión? pensó Gryph.

Las bocas se abrieron alrededor de la mesa. Tras varios latidos, Gryph habló.

"En mi *Ensueño* escuché a Ossyrion decir que tenían que derrotar a Morrigan o el Dios Temible se enteraría de lo que el dios desamparado había descubierto, y ningún alma estaría a salvo. Ossyrion no mencionó en qué consistía ese conocimiento, pero si Lex tiene razón y el dios desamparado sabía cómo eliminar una *divinidad*, entonces tenemos que encontrarlo y obligarlo a mostrarnos cómo.

Otro silencio pesaba en el Nexus.

"Oh, amigo, odio cuando tengo razón", dijo Lex.

"No, no lo haces. Eres arrogante y orgulloso", replicó Vonn. "Te encanta tener razón, porque ocurre muy raramente".

"Bueno, sí, normalmente lo hago. Pero esto... esta mierda es como... lo peor".

"No sabemos si el Léxico es correcto", dijo Eadweanna. "Sí, la teoría encaja, pero como erudito estoy entrenado para operar desde una base de hechos. Necesitamos pruebas".

"Tenemos que encontrar a ese dios desamparado", dijo Gryph, sintiendo el peso de la tarea imposible.

"Suponiendo que el tipo siga vivo, ¿cómo vamos a hacerlo?" Lex enfureció, su falso temperamento no lograba ocultar el miedo que se acumulaba en su interior. "¿Caminar por los Reinos sosteniendo un cartel? ¿Has visto al dios desamparado? Ni siquiera sabemos quién es el tipo".

Su respiración se volvió agitada y dura y Vonn le puso una mano tranquilizadora en el hombro.

"No, pero lo averiguaré", dijo Gryph, enderezando la espalda y poniéndose de pie. "Lo que necesitamos está enterrado en mi *Ensueño.* "

"Hay grandes y terribles verdades en el *Ensueño*, pero no es una biblioteca a la que puedas ordenar que responda a las preguntas", dijo Gartheniel. "Lo que traes al *Ensueño* contigo se multiplica por diez. El miedo, la alegría, la ira, el odio, incluso la necesidad, son emociones que deben ser domadas. Debes entrar con una mente abierta, una mente clara, porque sin claridad, te arriesgas a la locura".

Te ayudaré a encontrar tu claridad Menaaire, la voz de Raathiel resonó en las cabezas de todos los reunidos. Todos los ojos miraron a la serpiente brillante que se había enroscado alrededor de los hombros de Gryph. *Pero primero debemos recorrer el Camino de la Iluminación.*

21

El voto de la Mesa Redonda fue unánime. Harían todo lo posible para ayudar a Gryph a penetrar en los caprichos de su *Ensueño* y encontrar el conocimiento oculto en él. Aunque apreciaba la solidaridad de su pueblo tras las recientes tensiones, Gryph seguía sintiéndose solo.

Pero no estás solo Menaaire, le envió Raathiel mientras los dos compañeros de alma entraban en los aposentos de Gryph. *Ahora que he renacido, puedo entrar en el Ensueño a tu lado. Suponiendo que lo desees.*

"Sí, Raath", dijo Gryph, sorprendido de haber personalizado su nombre sin saberlo. Una ráfaga de calor lo llenó, y se dio cuenta de que el vínculo que ahora compartía con la coatl era más profundo que cualquier otro. Si quería aprovecharlo bien para entrar en el *Ensueño*, tenía que conocerla. Abrió una serie de indicaciones que su subconsciente había minimizado durante la batalla contra Sziilloth.

¿Por qué has esperado hasta ahora? preguntó Raathiel, y una visión de su reciente encarcelamiento llenó su mente. *¿Por qué no dejaste que estas indicaciones te reconfortaran?*

En lugar de hablar, o enviar, abrió sus sentimientos y dejó que ella sintiera por sí misma. Un remolino de emociones contradictorias brotó de él y fluyó alrededor de ella. Las horas que había pasado encerrado de todos le habían dado a Gryph la oportunidad de pensar en su vínculo, de saber lo que había ganado y lo que podía perder ahora. Examinar las indicaciones le habría mostrado las verdaderas profundidades de su conexión, y tenía demasiado miedo de experimentar todo su poder, sólo para perderlo de nuevo si el juicio de la Mesa Redonda había ido en su contra. ¿Eso lo convertía en un cobarde?

No eres un cobarde, Menaaire, simplemente un tonto obstinado. Envió el último comentario con un sermón y orgullo a partes iguales. *Querías protegerme a mí y a ti mismo, pero ninguna de las dos cosas es necesaria ni posible. Nuestra fusión es a nivel del alma, y no hay vínculo más fuerte en todos los Reinos.*

Para probar su punto, abrió el primer aviso.

Tu Fusión de Almas con el coatl Raathiel se ha completado. Rango de fusión: 1

Has eliminado con éxito el déficit de XP de Raathiel. Ahora puedes disfrutar de todos los beneficios de tu Fusión de Almas. Mientras que Enlace de almas domina a otra alma, Fusión de Almas es una asociación voluntaria. Desde este momento hasta el final de la existencia, tu alma está conectada al alma de Raathiel. Navegarán juntos por las mareas del éter desde ahora hasta el final de todas las cosas.

Debido a tu fusión de almas con un ser empíreo, ahora has obtenido los siguientes rasgos.

Bonificación de atributos: Tu fusión te ha concedido un +1 permanente por rango de fusión a todos los atributos.

Bonificación de Grupo Grande de Aventureros: Tu fusión de almas ha hecho que el coatl forme parte de un Grupo de Aventureros permanente contigo. Todas las ventajas y bonificaciones grupo de aventureros se aplican a un rango superior al tuyo. (Limitado a Gryph y Raathiel) El coatl no cuenta en el total de tu Grupo Grande de Aventureros.

Aura empírea: Como te has unido a una criatura empírea, obtienes la capacidad de generar un aura de "luz sagrada". Esta aura concede a todos los miembros de tu Grupo de Aventureros una bonificación del 25% al golpe y al daño contra cualquier criatura cuya afinidad principal provenga de uno de los Reinos Inferiores (Caos, Cthónico, Muerte, Éter), al tiempo que inflige una penalización del 25% al golpe y al daño a esos mismos seres. El Aura dura 5 minutos + 1 minuto por cada nivel de Raathiel. 1 uso/día por rango de fusión de almas.

Foco de Hechizo: como te has fusionado con un empíreo, tu concentración durante el lanzamiento de hechizos ha aumentado. Ahora ignorarás la primera aparición de retroalimentación de mana durante cualquier batalla o encuentro.

Fortaleza mental: Los Coatl son inmunes a cualquier forma de persuasión mental, y son resistentes a todos los modos de ataque psiónico, a las ilusiones generadas mentalmente y a otras técnicas que buscan engañar a la mente. Su Fusión con Raathiel aumenta su resistencia a este tipo de ataques en un 50%.

GRYPH SE REGOCIJÓ cuando la información de la indicación se apoderó de él. Era más fuerte, más rápido, más inteligente, más vital y aún más consciente del mundo que le rodeaba. Era la *bonificación de atributos la que* se manifestaba.

Una rápida comprobación de la interfaz de su *Grupo grande de Aventureros* mostró el nombre de Raathiel sobre las cinco ranuras vacías. La bonificación era como un aumento gratuito de su ventaja de *Liderazgo*. No sólo aumentó el número total de personas en el grupo, sino que él y Raathiel obtuvieron un aumento del 75% de su bonificación de experiencia, en lugar del 50% que compartía con el

resto de su grupo.

Aura empírea podía cambiar el rumbo de cualquier batalla contra las criaturas de los Reinos inferiores. Con la inminente amenaza que suponían los Príncipes del Caos, Gryph sospechaba que la habilidad sería literalmente un salvavidas. Más de su gente sobreviviría gracias al aura.

Al ver el *Foco de Hechizo*, su mente se remontó a la batalla contra el Rey de Túmulo y a la primera vez que había experimentado los estragos de la retroalimentación *del mana*. Cualquier hechicero que perdiera el control de un hechizo durante la batalla podría perfectamente perder la vida debido a la reacción. El consuelo de saber que tenía la capacidad de ignorar la primera ocurrencia lo convertiría en un mago de batalla mucho más letal.

Pero fue *la Fortaleza Mental* la que hizo sonreír a Gryph. El aumento de la fortaleza mental que le proporcionaba podría ser la clave para desentrañar los misterios ocultos en su *Ensueño del Alma.* "Esto es lo que querías que viera".

Sí. La Fortaleza Mental te ayudará a recorrer el Camino de la Iluminación, y luego juntos nos enfrentaremos a los peligros de tu Ensueño. Pero primero, hay otras elecciones que debemos hacer, unas que nos capacitarán a ambos para las batallas venideras.

Otra indicación se introdujo en la conciencia de Gryph.

Raathiel ha alcanzado los niveles 1 - 12

Raathiel ha alcanzado los niveles 1- 12.

Raathiel ha ganado 12 nuevos puntos de poder.

"¿NIVELASTE tan rápido? " Sólo tardó un momento en comprenderlo. En el tiempo transcurrido desde el renacimiento de Raathiel, Gryph había ganado 284.723 puntos de experiencia, todos los cuales compartía gracias a la fusión. Se sentía como un engaño, o al menos como una doble inmersión, pero no era más que otra ventaja de sus almas entrelazadas. Todo lo que él era, ella lo era. Avanzarían juntos y caerían juntos. De alguna manera, esto, más que nada, expresaba la plenitud de su nuevo vínculo.

Los seres empíreos no tienen el mismo libre albedrío que los mortales y, por tanto, los caminos que podemos seguir son más limitados. Mientras que los mortales pueden aprender cualquier habilidad, siempre que tengan la afinidad, los empíreos, y todos los demás nativos del Reino Superior e Inferior, tienen un camino de progresión mucho más estrecho. Lo que somos y lo que podemos llegar a ser está determinado por nuestra naturaleza inherente. Por ejemplo, yo nunca podré ejercer los poderes de la magia chtónica.

"No puedo decir que eso sea algo malo", dijo Gryph, mientras su

mente se desviaba hacia los pensamientos de Wick. Raathiel lo dejó reflexionar unos instantes antes de sacarlo suavemente de su melancolía. "¿Y qué son *los Puntos de Poder*?"

Sólo tu fusión conmigo nos permite un margen de maniobra para elegir cómo voy a progresar. Los puntos de poder son la moneda de mi progreso.

Gryph abrió su interfaz.

Nombre: Raathiel
Raza: Coatl
Nivel: 12 - Rango: 3
Experiencia
Siguiente nivel
Se necesita
284,723
315,000
30,273
Longitud: 1,5 metros
Envergadura: 1,8 metros
Peso: 7 kilos.

Atributos
Estadísticas primarias
Fuerza: 50
Salud: 328
Constitución: 60
Resistencia: 309
Destreza: 85
Mana: N/A
Inteligencia: 90
Espíritu: N/A
Sabiduría: 90

GRYPH ESTABA EXTASIADO al ver que pronto alcanzaría el nivel 13, pero no entendía la designación del rango 3. Le explicó que sus poderes aumentarían en función de su rango, y que su rango estaba determinado por su nivel. Alcanzaría el rango 4 cuando llegara al nivel 20, y entonces sus poderes aumentarían.

Frunció el ceño durante un breve instante al darse cuenta de que ella era más inteligente, más sabia y ágil que él, pero dejó que el momento de celos desapareciera. Su alta *destreza* tenía sentido, pero se dijo a sí mismo que no debía entrar en un debate con ella. Ganar cualquier batalla lógica con su escamosa compañera sería difícil.

Esto no es una competición, Menaaire. Somos un equipo.

"Hazme un favor, no se lo digas a Lex". Él envió el equivalente

mental de un guiño jocoso a través de su enlace, por lo que ella sabía que estaba bromeando, principalmente.

Guardaré tu secreto, siempre que sigas mis sabios consejos. Si no es así, entonces "las apuestas están cerradas", como dice el refrán terrestre. Ella le dio un pellizco juguetón en el brazo para demostrar que estaba bromeando, o quizás para reforzar su comentario, él no estaba seguro de cuál.

Poderes de ataque - Rango 3

Mordida normal: Daño: 30

Constricción: El éxito y la duración están determinados por la Fuerza relativa.

- Daño: 10 daños/seg.
- Inmovilizar: 1 seg/diferencia de Fuerza relativa.

Mordida venenosa: Efecto elegido en el momento del ataque.

- Aturdimiento: Las tareas basadas en la inteligencia son un 50% más difíciles.
- Lento: Las tareas basadas en la destreza son un 50% más difíciles.
- Debilidad: Las tareas basadas en la fuerza son un 50% más difíciles.

AUNQUE ERA PEQUEÑA, tenía una gran fuerza. Si podía inmovilizar a un enemigo con *la Constricción*, cuyo éxito estaba determinado por la diferencia relativa de fuerza entre ella y su oponente, entonces el daño, combinado con su mordida normal y los efectos nocivos de su veneno, la convertirían en una fuerza a temer.

Poderes defensivos - Rango 3

Escamas blindadas: Reduce el daño físico en un 10%.

Resistencia mágica elemental: Reduce el daño elemental en un 10%.

Resistencia mágica inferior: Reduce el daño mágico inferior en un 10%.

Mayor inmunidad mágica: Inmune al daño mágico superior.

MIENTRAS ACARICIABA SUS CÁLIDAS ESCAMAS, se preguntó si se había preocupado demasiado. Sí, deseaba que sus poderes defensivos fueran más fuertes, pero tal vez los artesanos podrían ayudar. Algún tipo de

protección o anillos mágicos o un collar. A pesar de sus preocupaciones actuales, Gryph sabía que su capacidad de crecimiento exponencial la convertiría algún día en un tanque.

Haré llover fuego de los cielos, envió y sacó de la memoria de Gryph una imagen de un helicóptero de ataque Apache.

"Eso es algo que me encantaría ver", dijo riendo. La siguiente indicación detallaba los poderes de los que siempre disponía Raathiel.

Poderes constantes - Rango 3

Detecta: Caos, Cthónico, Aetherial, criaturas de la muerte y magia 150 pies.

Alerta: El doble de difícil de sorprender.

Comunicación telepática: 90 metros.

Sentido de la verdad: Puede detectar cuando alguien está diciendo mentiras o falsedades.

Don de lenguas: Puede leer y entender todos los idiomas.

"¿ESTOY entendiendo bien esto? ¿Puedes detectar el caos?"

Puedo, pero en mi nivel actual, sólo puedo detectar la presencia de magia y criaturas de esferas inferiores. Pasará algún tiempo antes de que conozca su proximidad y ubicación.

La idea le llenó de sentimientos contradictorios de esperanza y miedo. Ser capaz de saber cuándo un enemigo está cerca sería inestimable en la batalla, pero también podía imaginar la repentina sensación de alarma que le invadiría al oír su advertencia sin saber de dónde venía la amenaza.

Mientras que el poder de *Alerta* le hacía sentir mejor las limitaciones de *Detectar*, la limitación de 90 metros de distancia de la *Comunicación Telepática le revolvía el* estómago. Se había acostumbrado a la presencia de Raathiel en el fondo de su mente, como una sutil y cálida presión. Sin ella, se vería disminuido.

No te pongas pegajoso conmigo, envió Raathiel con una risa mental.

Gryph frunció el ceño. No estaba seguro de que su asimilación de la jerga y la terminología terrestres le entusiasmara. Entonces se le ocurrió una idea terrible. "Por favor, limita tus encuentros con Lex. Lo último que necesito es que su tonta forma de hablar te contagie".

Vaya, pegajoso y exigente. Soy una mujer de espíritu libre, Menaire. Aumenta mi ira por tu cuenta y riesgo.

"Vas a hacer que me arrepienta de haberme fundido contigo, ¿verdad*?"*. Una ola de movimiento recorrió su cuerpo desde la cola hasta la cabeza y de nuevo hacia atrás, y le acarició el cuello. "Sí, me alegro de que te divierta". A pesar de ello, Gryph no pudo contener una gran sonrisa. Una mujer sabia le dijo una vez que cuanto más se burlaba una chica de él, más le gustaba.

Golpeó con una mano mental *los Puntos de Poder* y otra indicación apareció en su conciencia.

Ahora puedes gastar los puntos de poder de Raathiel

Los puntos de poder son la moneda de la especialización de Raathiel. Como empírea tiene menos caminos que puede recorrer, o en su caso volar. Sin embargo, el vínculo que comprarten le permite acceder a cierta fluidez de destino de la que disfrutan los mortales. Utilizando Puntos de Poder, puede adquirir poderes en varias Sendas de Poder. Estos caminos de poder no están disponibles para otros de su clase. Sin embargo, ten en cuenta que los Puntos de Poder que ganará en toda su vida son muchos menos de los que se necesitan para abrir todas las Sendas de Poder, por lo que debes elegir sabiamente.

Puntos de poder actuales: 12

"La vida consiste en elegir", dijo Gryph.

Así es Menaaire, pero confío en tu criterio.

Con una sonrisa, Gryph abrió las *vías de energía* disponibles. Una avalancha literal de información entró en su cerebro y la sonrisa de su rostro se convirtió en una mueca irónica. "Oh, ya veo cómo va a ser. Tú te acurrucas todo mimosa y linda y me dejas a mí tomar las decisiones difíciles".

Como he dicho, confío en su criterio.

"Sabes, en la Tierra tenemos un dicho llamado "pasar la pelota". Parece que eres toda una adepta". Volvió a pellizcarle el cuello, esta vez con más fuerza.

Sé amable, o la próxima vez te aturdiré.

Gryph se frotó las sienes y se atrincheró. Era el momento de tomar algunas decisiones difíciles.

22

Como líder, Gryph sabía que no tenía más remedio que tomar decisiones difíciles. Ese era, literalmente, el trabajo de un líder. Sin embargo, de alguna manera, elegir un camino para Raathiel parecía estar más allá de ese ámbito. Esto era más que hacer una petición, o incluso dar una orden. Le estaba pidiendo que eligiera una dirección para su vida, que decidiera en qué se convertiría.

"Es demasiado", le dijo Gryph, sacudiendo la cabeza.

No te lo pido a la ligera, pero es tu naturaleza mortal, tu fluidez lo que necesito. Los míos son demasiado rígidos y dogmáticos. Aunque somos poderosas fuerzas del bien en los Reinos, somos lo que somos. Necesito tu ayuda, tu, me atrevo a decir, sabiduría. Tengo fe en ti Menaaire.

Gryph suspiró, sabiendo que ella insistiría hasta que él cediera. Era más terca que varias manadas de mulas. "Bien, pero me explicarás qué significa todo esto". Agitó las manos, sabiendo que nadie más que él y Raathiel podía ver la gran cantidad de información en su visión.

Hay cuatro sendas disponibles para mí. Cada una de ellos tiene tres ramas de poder principales: una rama defensiva, una rama ofensiva y una que puede afectar a mis aliados. Cada rama tiene cuatro grados, cada uno con tres niveles de poder, excepto el último, que sólo tiene uno. Los poderes del primer grado cuestan un punto de poder, los del segundo tres y los del tercero cinco. El único poder del cuarto grado no cuesta nada, pero requiere la compra de todos los poderes de toda la Senda.

"Eso explicaría la advertencia de elegir bien. Se gana un *Punto de Poder* por nivel y dominar cada senda llevaría..." Hizo una pausa y trató de hacer las cuentas en su cabeza.

324 Puntos de Poder.

"Uggh, sí, tantos". Gryph sintió que la presión añadida pesaba sobre sus hombros.

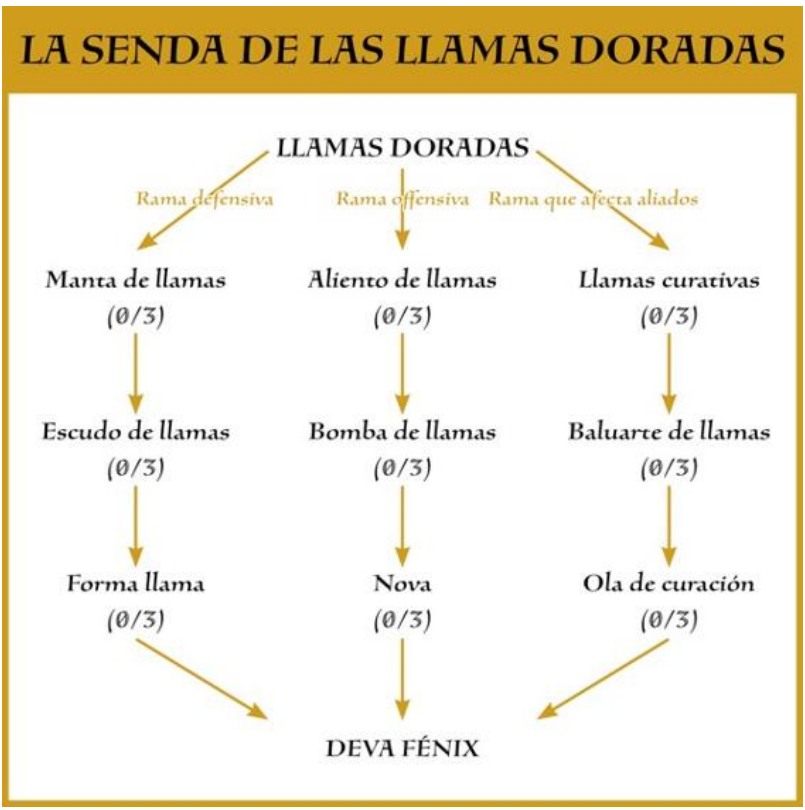
Hay más, envió Raathiel. *Para comprar un poder de segundo grado, debo poseer al menos un poder de cada rama de primer grado. Y para comprar un poder de tercer grado debo haber comprado al menos un poder de cada rama de segundo grado.*

"Entonces, ¿no podemos subir el nivel de potencia de una rama?"

No podemos. Los reinos superiores valoran la sabiduría y el equilibrio. Para ser digno de ejercer los poderes superiores, debo demostrar que los usaré bien. No nos gusta hablar de ello, pero en el pasado muchos empíreos

cayeron ante la seducción de tal poder.

Una parte de Gryph se preguntó si ése era el origen de los seres del Reino Cthónicos. De ser así, era extrañamente similar a las historias del cielo y el infierno de la Tierra. Por el momento, apartó esos pensamientos de su mente y golpeó el primero de las Sendas y un brillante indicador dorado llenó esta visión.



La Senda de las Llamas Doradas satura mi cuerpo con fuego empíreo, una fuerza bruta que puedo utilizar para quemar a los enemigos, darme poder o curar a los aliados. Esta senda me recuerda a mi especie hermana, el fénix, magníficas aves de fuego que cuando mueren regresan en una ráfaga de fuego sagrado.

La descripción de los poderes de la Senda llenó su mente.

LA SENDA DE LAS LLAMAS DORADAS.

Manta de llamas *- Raathiel envuelve su cuerpo en una corona de llamas que reduce el daño recibido e inflige daño a quienes están en contacto físico con ella. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Manta de llamas 1: Reduce el daño físico en un 15%. Los enemigos que tocan a Raathiel sufren 10 de daño/segundo. Dura 10 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Manta de llamas 2: Reduce el daño físico en un 20%. Los enemigos que tocan a Raathiel sufren 15 de daño/segundo. Dura 20 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Manta de llamas 3: Reduce el daño físico en un 30%. Los enemigos que tocan a Raathiel sufren 20 de daño/segundo. Dura 30 segundos/nivel. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Escudo de llamas *- Raathiel puede crear barreras de llamas. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Escudo de llamas 1: Crea una barrera con las estadísticas del Escudo de llamas 1. Dura 10 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Escudo de llamas 2: Crea dos barreras con las estadísticas del Escudo de llamas 2. Dura 20 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Escudo de llamas 3: Crea tres barreras con estadísticas de Escudo de llamas 3. Dura 30 segundos/nivel. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Forma llama *- Raathiel puede transformar su cuerpo en una Llama Empírea pura. Dura 20 segundos/nivel. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Forma llama 1: Obtiene todas las habilidades de Llama curativa 1, Manta de llamas 1 y Aliento de llama 1 mientras dure. 3 usos/día.*
- *Forma llama 2: Obtiene todas las habilidades de Llama curativa 2, Manta de llamas 2 y Aliento de llama 2 durante su duración. 3 usos/día.*
- *Forma llama 3: Obtiene todas las habilidades de Llama curativa 3, Manta de llamas 3 y Aliento de llama 3 mientras dure. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Aliento de llamas *- Raathiel puede respirar llamas empíricas puras. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Aliento de llama 1: 20 de daño/seg durante 5 segundos. 3 usos/día. Dobla el daño a las Criaturas de los Reinos Inferiores.*
- *Aliento de llama 2: 30 de daño/seg durante 7 segundos. 3 usos/día. Dobla el daño a las Criaturas de los Reinos Inferiores.*
- *Aliento de llama 3: 40 daños/seg durante 10 segundos. 3 usos/día. Dobla el daño a las Criaturas de los Reinos Inferiores.*

NOTA: Los oponentes tienen un 50% de posibilidades de incendiarse tras un ataque exitoso. Las Criaturas en llamas recibirán la mitad de daño durante 10 segundos o hasta que se apaguen las llamas.

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Bomba de llamas**- Raathiel puede concentrar su arma Aliento en una bola de fuego que explotará en el objetivo. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Bomba de llamas 1: Inflige 50 de daño a todos los enemigos en un radio de 3 metros del impacto. 3 usos/día.*
- *Bomba de llamas 2: Inflige 75 de daño a todos los enemigos en un radio de 6 metros del impacto. 3 usos/día.*
- *Bomba de llamas 3: Inflige 100 de daño a todos los enemigos en un radio de 9 metros del impacto. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Nova** - Raathiel puede concentrar grandes cantidades de llamas empíricas y hacerlas explotar desde su cuerpo. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Nova 1: 150 de daño a todos los enemigos en un radio de 3 metros y 100 de salud regenerada por todos los aliados en un radio de 6 metros. 3 usos/día.*
- *Nova 2: 250 de daño a todos los enemigos en un radio de 6 metros y 125 de salud regenerada por todos los aliados en un radio de 12 metros. 3 usos/día.*
- *Nova 3: 350 de daño a todos los enemigos en un radio de 30 pies y 150 de salud regenerada por todos los aliados en un radio de 60 pies. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Llamas curativas** - Llamas doradas que curan cuando envuelven a un aliado.*

- *Llamas curativas 1: Cura 100 de salud durante 5 segundos. 3 usos/día.*
- *Llamas curativas 2: Cura 150 de salud en 5 segundos. Cura enfermedades. 5 usos/día.*
- *Llamas curativas 3: Cura 200 de salud durante 5 segundos. Neutraliza el veneno. 7 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Baluarte de llamas** - Permite a Raathiel "regalar" Manta de llamas a un aliado o aliados. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Baluarte de llamas 1: Regala a un aliado un Manta de llamas. 3 usos/día.*
- *Baluarte de llamas 2: Regala a dos aliados un Manta de llamas. 3 usos/día.*
- *Baluarte de llamas 3: Regala a un Grupo Grande de Aventureros un Manta de llamas. 3 usos/día.*

NOTA: Dotado con el rango actual de Raathiel en Manta de llamas.
NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Ola de curación** - Una ola de llamas doradas sale del cuerpo de Raathiel y cura a todos los aliados que estén a su alcance. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Ola de curación 1: Cura 200 de salud durante 5 segundos a todos los aliados en un radio de 9 metros. 3 usos/día.*
- *Ola de curación 2: Cura 250 de salud durante 5 segundos a todos los aliados en un radio de 15 metros. 3 usos/día. Cura enfermedades.*
- *Ola de curación 3: Cura 300 de salud durante 5 segundos a todos los aliados en un radio de 21 pies. 3 usos/día. Neutraliza el veneno.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Deva Fénix** - Raathiel puede adoptar la forma de una deva fénix humanoide. Todos los poderes de la Senda de la Llama Dorada duplican su fuerza.*

NOTA: Los poderes y habilidades de la Deva Fénix están determinados por una gran variedad de factores basados en el progreso de Raathiel.

NOTA: Al obtener este poder, si se le mata, Raathiel volverá a nacer en

llamas dos horas después.

GRYPH VIO los beneficios de la Senda de las Llamas Doradas, pero ciertos reparos morales le invadieron. Mientras que los beneficios curativos de la Senda podían salvar literalmente la vida de su pueblo, el lado ofensivo de la Senda le traía algunos recuerdos inquietantes. Había visto los horribles efectos de las armas de fuego en el campo de batalla, a pesar de que la Convención de las Naciones Unidas las prohibía rotundamente. El fuego era devastador, incontrolable, y podía dañar a los amigos con la misma facilidad que a los enemigos.

Comprendo tu reticencia, Menaaire, pero debes saber que la llama empírea no es el vulgar poder de la magia del fuego. Las llamas de mi reino natal son una fuerza semi-consciente que quema el mal mientras perdona a los inocentes. No dañará a nuestro Grupo Grande de Aventureros, ni a los transeúntes. Pero ay del malhechor o de los viles nativos de los Reinos Inferiores.

"¿No estuvimos todos de acuerdo en mi juicio en que ninguna fuerza era inherentemente malvada? Esta Senda, aunque poderosa, se dirige a los poderes tradicionalmente considerados malvados, sin tener en cuenta sus intenciones. ¿No nos convierte eso en hipócritas o en algo peor?"

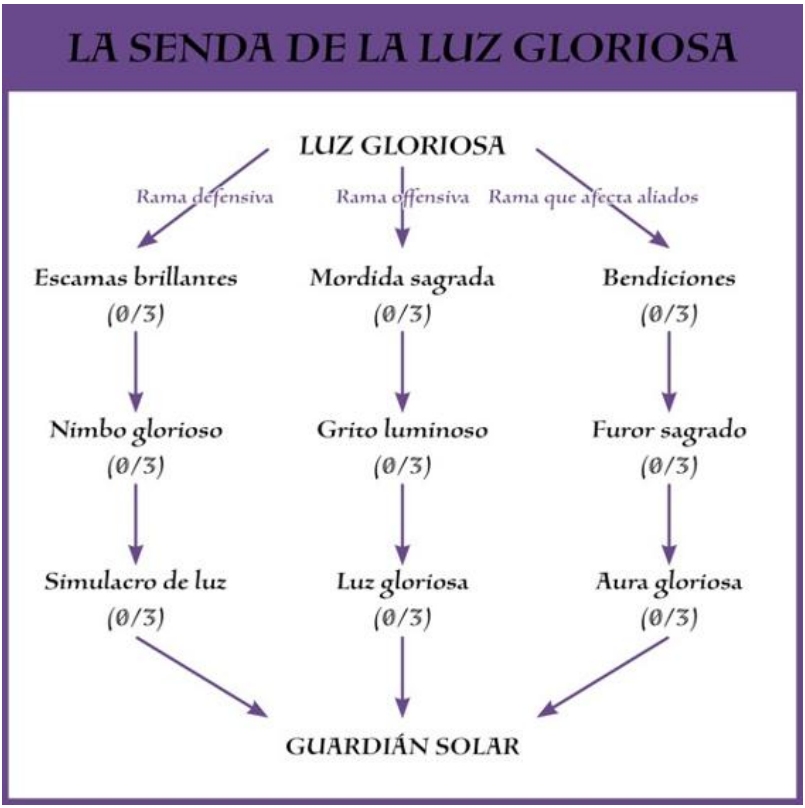
Debido al libre albedrío, los mortales se ganan su naturaleza a través de la acción, y por lo tanto pueden usar magias caídas para el bien y magias sagradas para el mal. Pero los seres de los Reinos Superiores e Inferiores somos mucho más rígidos. Yo soy bueno porque fui hecha así. Los Príncipes del Caos son fuerzas de cambio infinito. Ninguno de nosotros puede evitar ser lo que es.

Gryph frunció el ceño, poco convencido.

Te pido que confíes en mí Menaaire. La llama empírea puede percibir los motivos de un individuo y actuar en consecuencia. Ha sido durante mucho tiempo el arma principal de los guerreros del reino empíreo. Es justa e infalible en su juicio

Una onda inquietante recorrió el cuerpo de Gryph. Todo el concepto sonaba demasiado cercano al fanatismo religioso que había asolado la Tierra durante gran parte de su historia para que Gryph se sintiera cómodo, pero confiaba en Raathiel. *Tal vez le ordene a Lex que me vigile, que me avise si me vuelvo mesiánico y me convierto en un yihadista cruzado*, pensó Gryph. *Pensándolo bien, tal vez debería elegir a Vonn para esa tarea.*

Apartó de su mente los pensamientos perturbadores del fuego sagrado de limpieza y pasó a la siguiente Senda.



La Senda de la Luz Gloriosa me otorgará los poderes de los seres angélicos del Reino Empíreo. Seré una fuerza definitiva para el bien, capaz de llevar la luz a los lugares más oscuros. Ningún mal podrá evadir mi luz.

Como antes, las descripciones de la Senda llenaron su conciencia.

LA SENDA DE LA LUZ GLORIOSA.

Escamas brillantes *- Las escamas de Raathiel están imbuidas de la luz del Reino Empíreo.*

- *Escamas brillantes 1: Reduce el daño físico en un 25%.*
- *Escamas brillantes 2: Reduce el daño físico en un 30%.*
- *Escamas brillantes 3: Reduce el daño físico en un 35%.*

NOTA: Este es un efecto constante.
NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Nimbo glorioso *- Raathiel puede crear barreras de luz que son anatema para las criaturas de los reinos inferiores. Periodo de enfriamiento de 30*

minutos.

- *Nimbo glorioso 1: reduce el daño mágico en un 25%. Las criaturas de reinos inferiores reciben 15 de daño/segundo de contacto. Dura 30 s/nivel. 3 usos/día.*
- *Nimbo glorioso 2: reduce el daño mágico en un 35%. Las criaturas de reinos inferiores reciben 20 de daño/segundo de contacto. Dura 60 s/nivel. 3 usos/día.*
- *Nimbo glorioso 3: reduce el daño mágico en un 50%. Las criaturas de reinos inferiores reciben 25 de daño/segundo de contacto. Dura 90 s/nivel. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Simulacro de luz** - Raathiel puede crear ilusiones basadas en la luz de sí misma o de otra persona. Dura 1 minuto/nivel. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Simulacro de luz 1: Raathiel puede crear una ilusión de sí misma u otra. 3 usos/día.*
- *Simulacro de luz 2: Raathiel puede crear dos ilusiones de sí misma o de otra persona. 3 usos/día.*
- *Simulacro de luz 3: Raathiel puede crear dos ilusiones de sí misma, o de otra persona, O una ilusión de luz fuerte. 3 usos/día.*

NOTA: Una ilusión de luz fuerte puede interactuar con el mundo real y tiene los atributos, estadísticas y habilidades del original.
NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Mordida sagrada** - La mordida de Raathiel es "sagrada" y puede interrumpir la conexión con los reinos inferiores.*

- *Mordida sagrada 1: debilita un 25% a las criaturas de los reinos inferiores. 10% de probabilidad de desterrar.*
- *Mordida sagrada 2: debilita un 35% a las criaturas de los reinos inferiores. 20% de probabilidad de desterrar.*
- *Mordida sagrada 3: debilita a las criaturas de los reinos inferiores en un 50%. 30% de probabilidad de desterrar.*

NOTA: Este es un efecto constante.
NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Grito luminoso - *Raathiel puede proyectar un cono de luz pura desde su boca. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Grito luminoso 1: 20 de daño/seg durante 5 segundos. 3 usos/día. Dobla el daño a las criaturas de los reinos inferiores.*
- *Grito luminoso 2: 30 daños/seg durante 7 segundos. 3 usos/día. Dobla el daño a las criaturas de los reinos inferiores.*
- *Grito luminoso 3: 40 daños/seg durante 10 segundos. 3 usos/día. Dobla el daño a las criaturas de los reinos inferiores.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Luz gloriosa - *Un intenso y cegador destello de luz que daña a los enemigos y cura a los aliados. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Luz gloriosa 1: Hace 100 de daño a los enemigos y cura 100 a los aliados en un radio de 6 metros. 3 usos/día.*
- *Luz gloriosa 2: Hace 150 de daño a los enemigos y cura 150 a los aliados en un radio de 9 metros. 3 usos/día.*
- *Luz gloriosa 3: Hace 200 de daño a los enemigos y cura 200 a los aliados en un radio de 12 metros. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Bendiciones *- Concede a un aliado o aliados la capacidad de evitar un ataque. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Bendiciones 1: Un aliado puede evadir un ataque. 3 usos/día.*
- *Bendiciones 2: Dos aliados pueden evadir un ataque cada uno. 3 usos/día.*
- *Bendiciones 3: Los miembros de un Grupo Grande de Aventureros pueden evadir un ataque cada uno. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Furor sagrado *- Raathiel inspira Furor sagrado en sus aliados contra todos los enemigos. Dura 5 minutos/rango. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Furor Sagrado 1: +25% de daño al golpear, al daño y -25% a los oponentes al golpear y al daño recibido. 1 uso/día.*
- *Furor Sagrado 2: +35% de daño al golpe, al daño y -35% a los oponentes al golpear y al daño recibido. 2 usos/día.*

- *Furor Sagrado 3: +50% de daño al golpear, al daño y -50% para los oponentes al golpear y al daño recibido. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Aura gloriosa** - Puede rodear a los aliados con un nimbo glorioso. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Aura gloriosa 1: Regala a un aliado Nimbo glorioso. Dura 30 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Aura gloriosa 2: Regala a dos aliados Nimbo glorioso. Dura 30 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Aura gloriosa 3: Regala a un Grupo Grande de Aventureros un nimbo glorioso. Dura 30 segundos/nivel. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

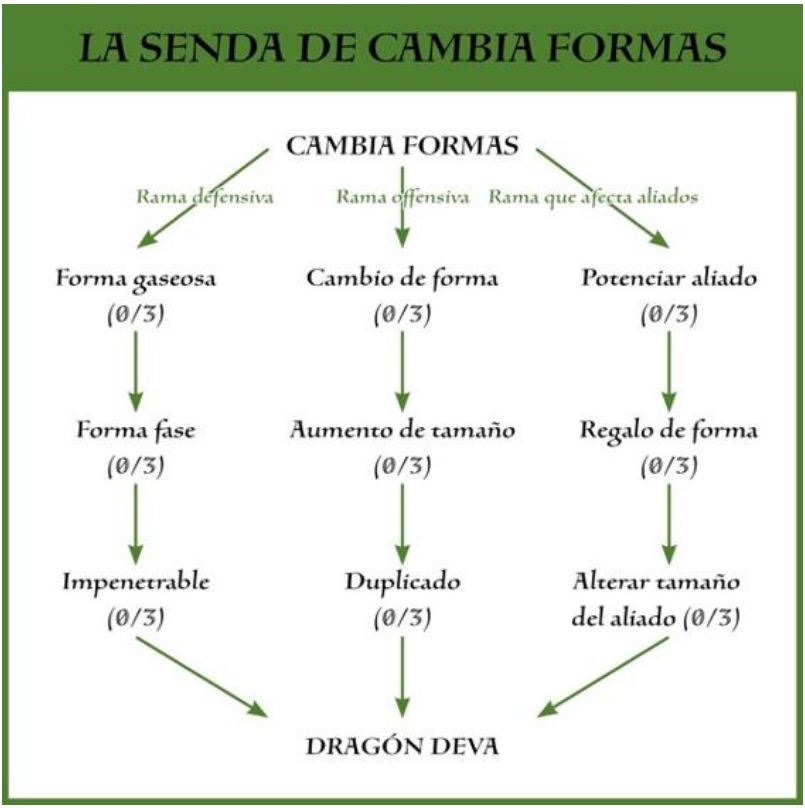
***Guardián Solar** - Raathiel puede adoptar la forma de un ángel deva conocido como Solar. Todos los poderes de la Senda de la Luz Gloriosa duplican su fuerza.*

NOTA: Los poderes y habilidades del Guardián Solar están determinados por una amplia variedad de factores basados en el progreso de Raathiel.

Aunque la Senda convertiría a Raathiel en una fuerza devastadora contra las criaturas de los reinos inferiores, a Gryph no le gustaba la menor potencia que la Senda proporcionaba contra todas las demás criaturas. Quería que Raathiel fuera equilibrada, capaz de defenderse en cualquier situación, no una especialista limitada por un enfoque demasiado estrecho.

Sin embargo, Mordida Sagrada era prometedora y la capacidad de reducción de daño mágico de *Nimbo Glorioso* era extraordinaria. Además, podría regalar estas protecciones a los demás miembros de su *Grupo Grande de Aventureros* si se gastan el valor de los *Puntos de Poder*.

El siguiente camino le llamó la atención.



La Senda de Cambia Formas me permitiría obtener la fluidez que has considerado tan importante. Aprovecha el poder de otros seres y podría convertirme en un oponente sigiloso y poderoso. Como antiguo metamorfo, esta senda me resulta muy cercana.

Gryph abrió la descripción de la Senda y una amplia sonrisa cruzó su rostro.

LA SENDA DE CAMBIA FORMAS.

Forma gaseosa *- Raathiel puede adoptar la forma de un gas o humo. Dura 20 segundos/nivel. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Forma Gaseosa 1: Raathiel puede convertirse en una nube de humo blanco 3 usos/día.*
- *Forma Gaseosa 2: Raathiel puede convertirse en una nube de gas invisible e inodoro. 3 usos/día.*
- *Forma Gaseosa 3: Raathiel puede convertirse en una nube de humo o en un gas transparente e inodoro con un ataque basado en gas. La opción de ataque debe elegirse en el momento de la compra. 3 usos/día.*

NOTA: Mientras está en forma gaseosa, Raathiel no puede atacar ni ser atacado, aparte del ataque basado en el gas.

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Forma fase** - Raathiel puede volverse inmaterial y moverse a través de objetos sólidos. Dura 20 segundos/nivel. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Forma fase 1: Raathiel puede moverse a través de objetos sólidos. 3 usos/día.*
- *Forma fase 2: Raathiel puede moverse a través de objetos sólidos. 20% de probabilidad de aturdir a los seres vivos. 3 usos/día.*
- *Forma fase 3: Raathiel puede atravesar objetos sólidos y escudos mágicos. 40% de probabilidad de aturdir a los seres vivos. 20% de probabilidad de interrumpir barreras mágicas o hechizos. 3 usos/día.*

NOTA: Mientras es inmaterial, Raathiel no puede atacar ni ser atacada, aparte de las habilidades de aturdimiento y disrupción.

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Impenetrable** - El cuerpo de Raathiel aumenta su densidad, lo que le confiere mayores poderes de protección. Dura 20 segundos/nivel. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Impenetrable 1: El daño físico recibido se reduce en un 50%. 3 usos/día.*
- *Impenetrable 2: El daño físico recibido se reduce en un 75% y el daño mágico en un 25%. 3 usos/día.*
- *Impenetrable 3: El daño físico recibido se reduce en un 90% y el daño mágico en un 75%. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Cambio de forma** - Raathiel puede cambiar de forma en un animal o un humanoide. Dura 1 minuto/nivel.*

- *Forma de cambio 1: Raathiel puede adoptar la forma de un animal común. 3 usos/día.*
- *Forma cambiante 2: Raathiel puede adoptar la forma de un animal poco común. 2 usos/día.*
- *Forma de cambio 3: Raathiel puede adoptar la forma de un*

humanoide común. 1 uso/día.

Aumento de tamaño *- Raathiel puede aumentar su propio tamaño. Todos los rasgos físicos aumentan por el factor indicado. Dura 20 segundos/nivel. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Aumento de tamaño 1: Duplica el tamaño. 3 usos/día.*
- *Aumento de tamaño 2: Triplica el tamaño. 3 usos/día.*
- *Aumento de tamaño 3: Cuadruplica el tamaño. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Duplicado *- Raathiel puede crear duplicados funcionales de sí misma. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Duplicado 1: Raathiel puede crear un duplicado de sí misma con un 50% de su salud. Dura 20 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Duplicado 2: Raathiel puede crear un duplicado de sí misma con el 100% de su salud. Dura 30 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Duplicado 3: Raathiel puede crear dos duplicados de sí misma con el 100% de su salud. Dura 40 segundos/nivel. 3 usos/día.*

NOTA: Si un duplicado llega a 0 de salud desaparece.
NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Potenciar aliado *- Aumenta los atributos físicos de un aliado o aliados. Dura 20 segundos/nivel. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Potenciar aliado 1: Aumenta la Fuerza, Constitución y Destreza de un aliado en +5. 3 usos/día.*
- *Potenciar aliado 2: Aumenta la Fuerza, Constitución y Destreza de dos aliados en +5. 3 usos/día.*
- *Potenciar aliado 3: Aumenta la Fuerza, la Constitución y la Destreza de un grupo de aventureros en +5. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Regalo de forma *- Raathiel puede regalar a un aliado o aliados una de sus formas de La Senda de Cambia Formas. Dura 20 segundos/nivel. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Regalo de forma 1: Raathiel puede conceder a un aliado una de sus formas. 1 uso/día.*
- *Regalo de forma 2: Raathiel puede conceder a dos aliados una de sus formas. 1 uso/día.*
- *Regalo de Forma 3: Raathiel puede conceder al Grupo Grande de Aventureros una de sus formas. 1 uso/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Alterar tamaño del aliado** - Raathiel puede aumentar el tamaño de un aliado o aliados. Dura 20 segundos/nivel. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Alterar tamaño del aliado 1: Aumenta el tamaño de un aliado. 1 uso/día.*
- *Alterar tamaño del aliado 2: Aumenta el tamaño de dos aliados. 1 uso/día.*
- *Alterar el tamaño del aliado 3: Aumenta el tamaño de un Grupo Grande de Aventureros. 1 uso/día.*

NOTA: El tamaño viene determinado por el Grado actual de Raathiel en Aumentar tamaño. El aliado puede elegir la forma.

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Dragón Deva** - Raathiel puede adoptar la forma de un dragón deva empíreo.*

NOTA: Los poderes y habilidades del Dragón Deva Empíreo están determinados por una amplia variedad de factores basados en el progreso de Raathiel.

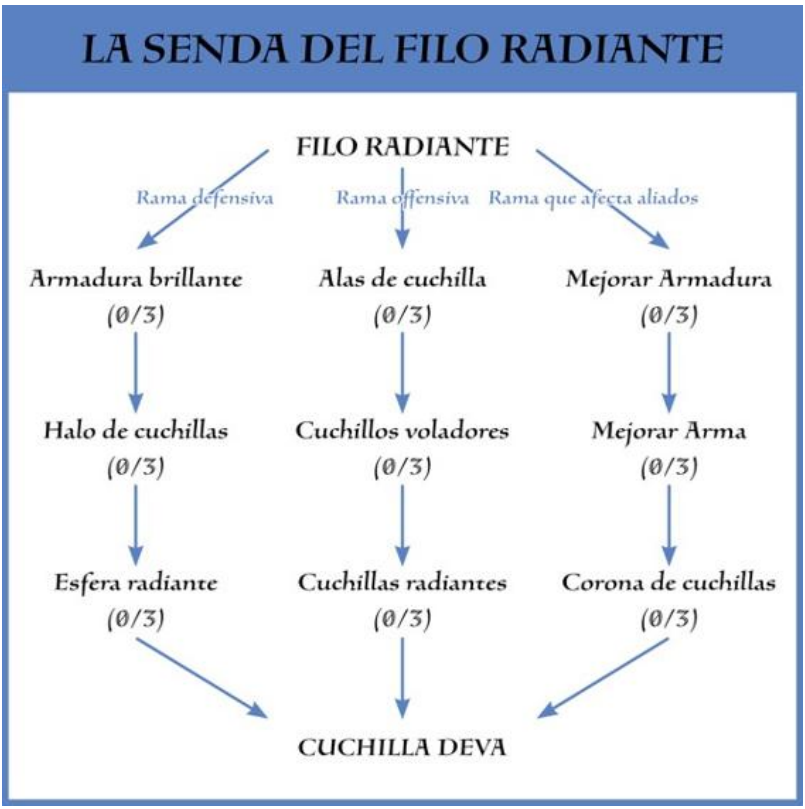
La lectura de las descripciones hizo saltar el corazón de Gryph. Se trataba de una senda que encajaba perfectamente con su mentalidad. Su combinación de sigilo y acceso a través del cambio de forma, combinada con las capacidades de mejora, tanto para Raathiel como para el *Grupo Grande de Aventura*, hizo que la mente de Gryph diera vueltas.

Sonrió al imaginar a un Lex *Aliado Alterado de Tamaño* mejorado destrozando alegremente con su *Mazo de Poder Sagrado.* El único problema era el coste en *Puntos de Poder*. Al igual que con sus propios *Puntos de Ventaja,* simplemente no eran suficientes.

Me pregunto si el Mercado de Puntos de Ventaja me permitiría comprar Puntos de Poder. pensó Gryph. Sospechaba que, de ser posible, tendría que aumentar otro Rango en su habilidad *Lore*, algo que no ocurriría

en algún tiempo.

Dirigió su visión interior hacia la última Senda.



La Senda del Filo Radiante es un camino de guerreros. Los que la siguen se convierten en los luchadores de élite del reino empíreo y son temidos en todos los reinos por su destreza marcial. Como puedes ver, esta senda alteraría mi forma física de forma significativa.

Gryph se enfrascó en los poderes de este último camino.

LA SENDA DEL FILO RADIANTE.

Armadura brillante *- El cuerpo de Raathiel se envuelve en un metal orgánico semilíquido.*

- *Armadura brillante 1: reduce el daño físico recibido en un 15% y el daño mágico en un 10%.*
- *Armadura brillante 2: reduce el daño físico recibido en un 20% y el daño mágico en un 15%.*
- *Armadura brillante 3: reduce el daño físico recibido en un 25%*

y el daño mágico en un 20%.

NOTA: Este es un efecto constante.
NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Halo de cuchillas *- Raathiel puede crear un halo de cuchillas que paran los ataques entrantes y atacan a los que se acercan demasiado. Dura 20 segundos/nivel. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Halo de Cuchillas 1: Puede invocar una sola cuchilla para que vuele a su alrededor y la defienda. 3 usos/día.*
- *Halo de Cuchillas 2: Puede invocar dos cuchillas para que vuelen a su alrededor y la defiendan. 3 usos/día.*
- *Halo de cuchillas 3: Puede invocar tres cuchillas para que vuelen a su alrededor y la defiendan. 3 usos/día.*

NOTA: Cada hoja hace un daño igual a su nivel actual de Alas de cuchilla.
NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Esfera radiante *- Una esfera de energía radiante rodea a Raathiel. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Esfera radiante 1: El halo Reflectará el daño de 1 ataque a elección de Raathiel hacia el atacante.*
- *Esfera radiante 2: El halo Reflectará el daño de 2 ataques a elección de Raathiel hacia el atacante.*
- *Esfera radiante 3: El halo Reflectará el daño de 3 ataques a elección de Raathiel hacia el atacante.*

NOTA: La Esfera Radiante desaparece una vez que se han utilizado todas las desviaciones.
NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

Alas de cuchilla *- Los bordes de las alas de Raathiel son tan afilados como la hoja de una espada.*

- *Alas de cuchilla 1: Raathiel gana un ataque de cuchilla igual a un adepto de Cuchillas Cortas de nivel 10.*
- *Alas de cuchilla 2: Raathiel gana un ataque de cuchilla igual a un adepto de Cuchillas Cortas de nivel 20.*
- *Alas de cuchilla 3: Raathiel gana un ataque de cuchilla igual a un adepto de Cuchillas Cortas de nivel 30.*

NOTA: Este es un efecto constante. A efectos de daño, etc. se considera que Raathiel lleva dos Cuchillas Cortas.

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Cuchillos voladores** - Raathiel puede proyectar plumas afiladas desde sus alas con una fuerza tremenda.*

- *Cuchillos voladores 1: Raathiel posee la habilidad de un adepto a las Armas Lazadas de nivel 15. 2 cuchillas/ataque. 3 usos/día.*
- *Cuchillos voladores 2: Raathiel posee la habilidad de un adepto a las Armas Lanzadas de nivel 30 2 cuchillas/ataque. 4 usos/día.*
- *Cuchillos voladores 3: Raathiel posee la habilidad de un adepto a las Armas Lanzadas de nivel 45. 2 cuchillas/ataque. 5 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Cuchillas radiantes** - Raathiel puede añadir efectos especiales a sus ataques con alas y cuchillos voladores.*

- *Cuchillas radiantes 1: Daño sagrado. 250% de daño contra criaturas de los Reinos Bajos.*
- *Cuchillas radiantes 2: daño de llamas empíricas. 200% de daño contra todas las criaturas.*
- *Cuchillas radiantes 3: Parálisis. Las criaturas quedan paralizadas durante 5 segundos/nivel.*

NOTA: Sólo se puede utilizar un poder de Cuchillas Radiantes a la vez y debe elegirse antes de realizar el ataque. El total de usos/día es igual al rango actual de Raathiel en Cuchillos Voladores.

***Mejorar Armadura** - Raathiel puede crear una manta de metal orgánico semilíquido alrededor del cuerpo de un aliado. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Potenciar aliado 1: Regala a un aliado Armadura brillante. Dura 20 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Potenciar aliado 2: Regala a dos aliados Armadura brillante. Dura 30 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Potenciar aliado 3: Regala a un Grupo Grande de Aventureros una armadura brillante. Dura 40 segundos/nivel. 3 usos/día.*

NOTA: La mejora de la armadura es igual al nivel actual de Raathiel en Armadura brillante.

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Mejorar Arma** - Raathiel puede mejorar el poder del arma de un aliado. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Mejorar Arma 1: Raathiel puede mejorar la potencia ofensiva del arma de un aliado en un 100%. Dura 20 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Mejorar Arma 2: Raathiel puede mejorar la potencia ofensiva del arma de dos aliados en un 100%. Dura 30 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Mejorar Arma 3: Raathiel puede mejorar la potencia ofensiva del arma de un Grupo Grande de Aventureros en un 100%. Dura 40 segundos/nivel. 3 usos/día.*

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Corona de cuchillas** - Raathiel puede rodear a un aliado con un Halo de cuchillas. Periodo de enfriamiento de 30 minutos.*

- *Corona de cuchillas 1: Regala a un aliado Halo de cuchillas. Dura 10 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Corona de cuchillas 2: Regala a dos aliados Halo de cuchillas. Dura 10 segundos/nivel. 3 usos/día.*
- *Corona de Cuchillas 3: Regala un Halo de Cuchillas al Grupo de Grande Aventureros. Dura 10 segundos/nivel. 3 usos/día.*

NOTA: Corona de cuchillas igual al nivel actual de Raathiel en Halo de cuchillas.

NOTA: Cada nivel sustituye al anterior.

***Cuchilla Deva** - Raathiel puede adoptar la forma humanoide alada de una Cuchilla Deva.*

NOTA: Las Cuchilla Deva están determinados por una amplia variedad de factores basados en el progreso de Raathiel.

"¿POR qué no se explican los poderes de los cuartos rangos?"

Las formas finales de cada camino me permiten evolucionar permanentemente en un deva empíreo, humanoides angelicales de gran sabiduría y poder. Aunque podría mantener mi forma actual, si lo deseara, la forma deva es el objetivo final de todos los empíreos. Debido a la

naturaleza personal del viaje de cada empíreo hacia la condición de deva, los poderes de la forma final no pueden conocerse con exactitud hasta que se realice dicha transformación.

"Bueno, eso es molesto. ¿Cómo puedo saber por qué camino dirigirte?"

Confía en mí, si tengo la suerte de alcanzar la condición de deva, estarás extasiado con el resultado.

Gryph asintió, confiando en ella. "Maldita sea, quiero más *Puntos de Poder*", murmuró Gryph en voz baja.

Deja de ser codicioso Menaaire. El coatl volvió a picarle en la nuca juguetonamente. *Que esté aquí, renaciendo, es un milagro. Con el tiempo, contigo a mi lado, alcanzaré mi potencial. No deseemos lo que no es y agradezcamos lo que es.*

"Tienes una manera de hacerme sentir como un mocoso malcriado, ¿lo sabías?"

Si el zapato te queda, como diría Lex.

Gryph sonrió y volvió al asunto en cuestión. Volvió a preguntarle cómo quería gastar sus *Puntos de Poder*, pero obtuvo la misma respuesta que antes. *Confío en ti Menaaire.*

"Bien", refunfuñó sólo algo serio. Consideró en silencio durante unos minutos y luego comenzó a gastar los *Puntos de Poder* de Raathiel.

23

Gryph sabía que tenía que ser táctico con el gasto de los *Puntos de Poder,* así que lo primero que hizo fue mirar hacia arriba, hacia los poderes de mayor rango. ¿Cuáles eran los que más quería? Para decidirlo, sometió la cuestión a una sencilla prueba. ¿Qué poderes les darían más posibilidades de sobrevivir a las batallas que se avecinaban?

Tres clavaron sus codiciosas garras en él.

La Corona de Cuchillas de *La Senda del Filo Radiante* creó un torbellino de muerte voladora alrededor de todo su *Grupo de Aventureros*. La perspectiva de enfrentarse a los Príncipes del Caos, a los Prime o incluso a Aluran y sus secuaces parecía un poco menos desalentadora si todos estaban rodeados por un halo de espadas voladoras.

Aumento de Tamaño y su poder relacionado *Alterar el Tamaño del Aliado* de *La Senda de Cambia Formas* le hicieron frotarse las manos con anticipación. ¿Quién podría enfrentarse a un *Grupo de Aventureros* muchas veces más grande? *Ahora no pareces tan duro, pequeño Aluran*, se burló Gryph para sí mismo.

Su joven interior estaba saciado, por lo que se centró en la opción más inteligente y sabia, aunque menos divertida. La *Ola de Curación* de *la Senda de las Llamas Doradas* podría traer a su grupo de vuelta desde el borde de la muerte. Puede que ahora no parezca tan genial como las otras, pero estaba seguro de que esa sensación cambiaría la primera vez que esa ola de vida fluyera sobre él durante la batalla.

Tras muchas deliberaciones, eligió *Aumento de Tamaño.* Su capacidad de aumentar exponencialmente el poder físico de Raathiel lo convertía en un clásico multiplicador de fuerza. Literalmente, duplicaría, triplicaría o incluso cuadruplicaría su producción ofensiva y su destreza defensiva.

Para poder adquirir el *Aumento de Tamaño 1*, Gryph tendría que gastar cinco puntos. Uno se destinaría a *Forma Gaseosa 1, que* sería una forma estupenda de que Raathiel evadiera el daño y se introdujera en espacios reducidos. Otro tendría que ir a *Potenciar Aliado 1, que sonaba* como una inyección temporal de esteroides mágicos. Tres puntos más llevarían a *Cambio de Forma al* nivel tres. Este ingenioso poder permitía a Raathiel transformarse en la forma de un animal o

humanoide. Aunque no resultaba demasiado útil en la batalla, *Cambio de Forma* podía convertir a Raathiel en una hábil espía o exploradora.

Gryph rió para sus adentros ante la idea de que su coatl alado tomara la forma de una mujer atractiva y luego la enviara a coquetear con Lex. Raathiel le pellizcó la oreja un poco más fuerte de lo normal y expresó su descontento. *Lex e Yrriel son algo, tal vez. Déjalos en paz*.

Con una risa, volvió a su tarea. Después de comprar al menos un poder en el primer Grado de *La Senda de Cambia Formas*, tendría que gastar otros tres puntos de *poder* en *Aumentar tamaño 1*, que permitiría a su pequeña compañera hacerse un 200% más grande y poderosa físicamente durante un breve tiempo. Ahí mismo se gastarían ocho de sus doce puntos.

Gryph se fijó en un segundo camino. Quería convertir a Raathiel en la nueva sanadora del *Grupo de Aventura*. Desde que Tifala se había marchado, la falta de un sanador competente en el grupo había sido una tensión constante. *Eso hacía que la Senda de las Llamas Doradas* fuera una elección perfecta. Tres de los cuatro puntos restantes rematarían las Llamas *Curativas*.

Raathiel ronroneó ante la idea y atrajo la mano de Gryph para acariciar el mechón de plumas donde su melena se unía a la parte posterior de su cabeza. *Parece tan pequeña, tan fácil de herir. Tengo que darle una mejor defensa*. Lógicamente, debería seguir una de las sendas que ya había favorecido, lo que hizo que su mirada se dirigiera a *Manta de llamas*, que no sólo reduciría el daño entrante, sino que infligiría daño a cualquier criatura lo suficientemente tonta como para tocar a su chica. También podría ayudar a potenciar su ya formidable ataque *Constricción*.

Pero tuvo que considerar la *Armadura Brillante* de la Senda del *Filo Radiante*. Aunque *Manta de llamas* reducía el daño mágico, un poder disponible sólo con el poder de rango dos *Nimbo Glorioso* de La Senda de la *Luz Gloriosa*, era un poder temporal. Y la *Armadura Brillante* le acercaría un poco más a su sueño de la *Corona de Espadas*.

"Raathiel, si elijo la *Armadura Brillante* y las *Escamas Brillantes*, ¿aumentarán exponencialmente tus defensas?"

Por desgracia, no. Aparte de Manta de llamas, ninguno de los poderes que reducen el daño es apilable, excepto mi propia armadura natural.

Era lo que él esperaba, de lo contrario ella sería inmune al daño cuando llegara al nivel 50, pero un pulso de preocupación seguía atravesando su conexión mental.

Estaba luchando contra los demonios fester mucho antes de que tú nacieras. Puedo cuidar de mí misma.

Gryph se estremeció cuando la imagen de un demonio con múltiples brazos y cubierto de pústulas llenó su mente. "Bien, mis disculpas. Es que eres tan condenadamente guapa que es difícil

imaginarte matando demonios". Supo que le esperaba antes de que terminaran las palabras y se estremeció cuando ella se movió para pellizcarlo una vez más. Pero esta vez no lo hizo.

Lo dejaré para más tarde, envió con una risa desconcertante.

Gryph volvió a centrar su atención en la interfaz de Raathiel, arrastró el último *Punto de Poder* a su destino y la miró. "¿Seguro que esto es lo que quieres?" Ella se envolvió un poco más alrededor de él y le pasó la lengua por la cara.

Te lo dije, confío en ti Menaaire.

Satisfecho, pulsó "Sí" y gastó sus *Puntos de Poder*. El cambio fue instantáneo. Unas llamas doradas estallaron de sus escamas, haciendo que Gryph diera un salto. Se sintieron calientes, pero no le quemaron. En su lugar, desaparecieron una serie de dolores y molestias que desconocía que tenía.

Raathiel lanzó un chirrido de alegría y se lanzó hacia arriba, arrastrando llamas como la cola de un cometa. Giró en un amplio arco y se volvió hacia él. Se transformó en un halcón y luego en un gato negro que aterrizó hábilmente sobre sus seis patas. El gato saltó hacia Gryph, se transformó en Lex y tropezó con sus desgarbadas patas. Gryph tardó un segundo en superar su sorpresa, pero alargó la mano para atrapar a esta versión tambaleante de su NPC.

Resultó innecesario, ya que el falso Lex desapareció en una bocanada de humo blanco que fluyó por encima y alrededor de Gryph. El agradable aroma del cedro llegó a su nariz y luego el humo pasó por delante de él. Una ráfaga de aire le hizo girar y ante él, con alas de tres metros, se cernía una Raathiel de tamaño doble. Sus plumas multicolores permanecían, pero brillaban con una capa subyacente de metal plateado.

"Eres hermosa", dijo Gryph, con la boca abierta y los ojos muy abiertos. "Y vas a infundir miedo en los corazones de nuestros enemigos".

Chilló con alegría y luego enroscó la cola bajo ella y aterrizó. Un momento después, se redujo a su tamaño normal, pero de alguna manera la grandeza que había mostrado en su transformación permaneció. Una ola de codicia recorrió a Gryph. Al ver la mínima parte de lo que podía llegar a ser, quería más. Fue entonces cuando recordó la *Semilla de Esencia Empírea que* le había dado Sillendriel. Envió una imagen del maravilloso objeto a Raathiel.

"¿Esto te ayudará?"

Los ojos de la coatl se abrieron de par en par, y se lanzó al aire y voló hacia Gryph, aterrizando sobre sus hombros y enroscándose alrededor de él. Gryph se rió y sacó la semilla de su mochila, sosteniendo la cálida pepita en la palma de la mano.

"Tomaré eso como un sí".

Sus palabras la sacaron del borde y se calmó, disculpándose por su excitación infantil. Le miró a los ojos y parte de esa excitación se atenuó. *No puedo aceptar esto. Era un regalo, una recompensa destinada a ti. Deberías ser tú quien recibiera sus regalos.*

"Tú y yo somos uno, Raath. Lo que te fortalece a ti me fortalece a mí. Quiero que lo tengas".

Mi eterna gratitud, pero no la consumiré aquí y ahora.

"¿Por qué no?" preguntó Gryph, su negativa era curiosa e inesperada.

Tienes que prestar más atención Menaaire. ¿No te dijo Sillendriel que lo consumieras bajo la luz de las lunas llenas?

"Lo hizo", dijo, con una media sonrisa y un ceño fruncido en la cara.

Entonces deberíamos hacer lo que la dama sugiere, Menaaire. Recupérate, tenemos trabajo que hacer. Se lanzó al aire y pasó velozmente junto a él, enviando la orden mental que abrió la puerta de sus aposentos. Pasó volando y desapareció de su vista.

Date prisa Menaaire. Sabes que nunca debes hacer esperar a una dama.

Con un gruñido de desconcierto, Gryph le siguió. *Esto se convertirá en una cosa, ¿no? se dijo* a sí mismo.

24

Gryph envió a Grimliir un mensaje a través de la *Interfaz de la Ciudad* diciéndole que se reuniera con ellos en la Aerie. Cuando Gryph y Raathiel salieron por las anchas puertas dobles hacia el pequeño valle en la cima de las montañas, se dio cuenta de que el espacio se había ganado su grandioso nombre. El aire de la noche era fresco, pero no demasiado frío teniendo en cuenta la altitud. La luz azul de las dos lunas de Korynn caía sobre ellos, creando una serenidad tranquila.

Raathiel levantó el vuelo, cantando una hermosa melodía mientras se elevaba y giraba más alto. Gryph temía que perdiera el control con los fuertes vientos, pero era una voladora nata y, aunque el aire frío le erizaba las plumas, no empañaba su humor. De hecho, Gryph nunca la había visto tan libre.

La roca en la cima de la montaña había sido tallada en plano hace milenios por los antepasados de Grimliir. La habían construido cuando los dragones aún surcaban los cielos de Korynn. Era más grande que dos campos de fútbol uno al lado del otro. Los antiguos Thalmiir habían construido el Aerie como un lugar de reunión para servir a la alianza que habían tenido con un grupo de dragones

Tres paredes talladas en la cima se elevaban varios cientos de metros y protegían la Aerie. El cuarto lado, abierto al aire, había servido de zona de aterrizaje para los reptiles extintos. Una profunda tristeza invadió a Gryph al saber que nunca vería a una de las majestuosas criaturas.

Gryph se acercó al borde y miró hacia abajo. Debajo de él, a varios miles de pies de vértigo, se encontraban las Aguas Profundas. Sylvan Aenor estaba al otro lado del agua azul brillante y, más allá, las verdes llanuras al este de su valle oculto. Con su vista aumentada, Gryph podía ver el borde de las montañas Myrric en el extremo de las llanuras. En algún lugar entre sus picos se escondía El T.

"Eres un hombre más valiente que yo", dijo Grimliir, deteniéndose a varios pasos del borde, apretando y soltando las manos. Gryph se alejó del borde, aliviando el ánimo de su Guardián.

"Bueno, es bueno que construyamos *El Patrón de la Iluminación* por allí", dijo Gryph con una sonrisa y señaló la esquina más lejana y derecha.

"No sé por qué quieres construirlo en este lugar olvidado de Dios, de todos modos. Tanto espacio y aire no es natural".

Me encanta esto, envió Raathiel.

"Cada uno a lo suyo, supongo". Grimliir se encogió de hombros e hizo un gesto con la mano hacia las puertas dobles abiertas. Un numeroso grupo de warborns pasó y esperó. Gryph se dirigió hacia ellos y les dio las gracias uno por uno. Aunque los warborn carecían de la capacidad de lanzar magia, aún poseían reservas de *mana*. Al enterarse de su necesidad, se habían ofrecido a prestar su *mana* para activar y alimentar el *Camino de la Iluminación*. Sólo tenía que construirlo primero.

Estoy aquí con usted Menaaire.

"Sí, y para agradecértelo, tengo un regalo". Gryph sacó la *Semilla de Esencia Empírea* de su mochila y sostuvo la semilla de bellota en alto. Raathiel volvió a ulular y se lanzó a girar y retorcerse mientras volaba por la luz dorada que desprendía la semilla. Giró y se enroscó hacia arriba y se cernió en perfecta silueta con la luna más grande.

Gryph se rió y la llamó a bajar. Ella se enroscó en su brazo y bajó la cabeza, a escasos centímetros de la bellota iridiscente. Sacó la lengua, probando el aire alrededor de la semilla. *¿Estás segura de que quieres dármela?* preguntó. Su tono sonaba suplicante, casi desesperado, como el de un niño en la mañana de Navidad que intenta ser desinteresado ante el mayor montón de regalos que ha visto jamás.

"Estoy seguro", dijo Gryph.

"Lo es, señorita, sobre todo porque espera conservar todos sus dedos", dijo Grimliir con una risita. Raathiel lanzó un golpe con la cola y le dio una ligera palmada en el brazo al Guardián, como si dijera: "Compórtate o te quedarás con un dedo menos".

"Tómalo", dijo Gryph con una carcajada y vio cómo Raathiel se tragaba la semilla entera. Su expresión se transformó en alegría absoluta y de sus escamas brotó un resplandor de luz dorada. La luz fluyó sobre Gryph y Grimliir y ambos suspiraron mientras una sensación de total satisfacción los atravesaba. Una indicación llenó su visión.

Raathiel ha consumido una Semilla de Esencia Empírea.

Las energías contenidas en la Semilla se han vinculado con ella otorgándole los siguientes beneficios y mejoras.

- +2 a todos los atributos.
- +25 a todas las estadísticas.
- +5 puntos de poder.

RAATHIEL SE LANZÓ hacia el cielo y a los ojos de Gryph parecía más rápida, fuerte y libre.

¡Gracias, gracias, gracias Menaaire!

Gryph se rió, y las preocupaciones y el estrés que había ocultado los últimos días se aliviaron, aunque sólo ligeramente. "¿Cómo te gustaría gastar tus nuevos *Puntos de Poder* Raath?", gritó.

Como quieras Menaaire. Confío en ti.

Gryph se esperaba una respuesta así y ya conocía la siguiente serie de poderes que quería mejorar. Gastó dos de los puntos en *Armadura Brillante 2*, otro en *Aliento de Llamas 1* y los tres últimos en *Aumento de Tamaño 2*.

Raathiel giró de nuevo y volvió a posarse en sus hombros. Le acarició el cuello en señal de agradecimiento y luego lo arruinó. *¿Vamos a quedarnos aquí sentados todo el día o vamos a ponernos a trabajar?*

Una pequeña sacudida de alarma recorrió a Gryph al ver cómo había sonado Lex. Ella emitió un sonido alegre que Gryph comprendió ahora que era su risa y sonrió. "No hay tiempo como el presente". Abrió su interfaz y compró las ventajas de rango aprendiz *Sifón de mana 2* y *Dibujo ritual 2*. Las ventajas le permitían extraer el poder de hasta 20 voluntarios y dibujar formas rúnicas de nivel Aprendiz. Buscó en su mochila y sacó el *Occulorum.*

"Salchichas", murmuró Gryph en voz baja, sintiéndose tonto.

"Ahora me estás dando hambre, muchacho", dijo Grimliir con una risa.

El artefacto se encendió y saltó de su palma. Voló hasta el lugar que había designado para la senda y de su parte inferior brotaron rayos de luz que grabaron la intrincada forma rúnica en la piedra. Gryph, Grimliir, Raathiel y los warborn observaron en silencio y con asombro cómo la pequeña máquina hacía el trabajo de cien artesanos en menos de veinte minutos.

Ahora viene la parte difícil, pensó Gryph. Asintió a los warborn. Los veinte ocuparon sus puestos en los puntos de alimentación de Mana a lo largo de la circunferencia de la forma circular de la runa. Se situó en el punto de inicio la *Senda de la Iluminación,* activó la *Magia Ritual* y comenzó a desviar su *Mana*.

Gryph había utilizado *el mana* casi a diario desde que entró en los Reinos, pero desviar tanto *mana* era una experiencia apenas comparable. En lugar de tomar un sorbo de un vaso de agua fría, esto era como abrir la boca de par en par y liberar una manguera de agua. El equivalente espiritual de la asfixia casi abrumó a Gryph cuando los torrentes de energía mágica surgieron en él.

Lentamente, controla el flujo, dijo Raathiel en su mente. Gryph lo hizo, y el torrente que se tambaleaba se redujo a un río que fluía rápidamente. Asintió mentalmente en señal de agradecimiento, pero

no pudo prestar más atención. Sabía por sus investigaciones que la más mínima distracción durante el sifonaje podía quemar las vías de *Mana* de un mago ritual, y eso sería el fin de su carrera de sifonaje.

Gryph y los warborns tardaron casi nueve horas en activar la forma rúnica, y fueron horas agotadoras. Cuando el total de *mana* almacenado en la *Senda de la Iluminación* alcanzó los 30.000, una ráfaga de luz multicolor estalló desde su centro, recorrió los complicados verticilos y curvas del grabado y se reunió a los pies de Gryph con un zumbido resonante.

Raathiel quería que Gryph esperara, que descansara, pero estaba tan animado como un quarterback antes de la Super Bowl. "No vamos a esperar. Vamos a caminarla hoy, ahora". Raathiel le dio una palmada con la cola para mostrar su desaprobación, pero luego apretó sus espirales en solidaridad.

Si te quemas tu mente, no seré yo quien te cambie el pañal. Haré que Lex lo haga.

"¿Es malo que casi quiera que ocurra, sólo para castigar a Lex?"

"Sí, esa es una imagen muy horrible. Gracias por eso, Su Señoría", dijo Grimliir, las palabras "Su Señoría" estaban llenas de sarcasmo. "Ahora, podemos apresurarnos y terminar con esto, todo el aire fresco está empezando a darme dolor de cabeza".

Con un nuevo grupo de warborns dispuestos a impulsar la senda, Gryph estaba tan preparado como nunca lo estaría. Asintió a Grimliir, que retrocedió. Gryph cerró los ojos. Sintió la presencia de Raathiel en su mente y comenzó a sifonar de nuevo.

Mientras activaba la forma rúnica, Gryph había sacado todo el *Mana* que podía con la mayor rapidez posible. Activar y recorrer el camino era diferente, ya que necesitaba dirigir la cantidad correcta de *Mana* en el momento adecuado. La precisión era casi matemática. Gryph respiró profundamente, se puso en el camino y comenzó a caminar.

Su pie chocó con el patrón y un manto de electricidad estática envolvió su cuerpo. El camino le empujaba suavemente, como si le molestara su sola presencia. Con cada paso, la sensación aumentaba y, cuando Gryph estaba a mitad de camino en el laberinto, la presión constante era como un viento fuerte.

A los dos tercios del camino, esos vientos habían aumentado hasta la fuerza de un huracán y su velocidad se redujo a la de una babosa. Al noventa por ciento, sentía como si una docena de manos invisibles le golpearan a cada paso. A partir de ahí, todo empeoró.

Tras una eternidad, Gryph dobló la última curva. Sólo quedaba un camino de tres metros por un sendero cada vez más estrecho. Dio un paso y una ráfaga de arena le arañó la cara y las manos. Dio otro, y la abrasión se hizo más intensa.

Ten cuidado de no desviarte del camino, envió Raathiel. *Si tocas esas líneas, inundarán tu cuerpo con Mana.*

Tenía razón. Las líneas de la forma rúnica eran para *el mana* lo mismo que los cables de cobre para la electricidad. Si las tocaba, no sólo se arriesgaba a interrumpir el circuito, lo que significaría que tendría que volver a recorrer el camino, sino que también le golpearía la madre de todas las retroalimentaciones de Mana.

"Sin presión", murmuró a nadie en particular y dio otro paso. La arena abrasadora se convirtió en fragmentos de hielo voladores. El siguiente paso trajo un viento de fuego. Sabía que el dolor era un fantasma, que todo estaba en su mente, pero su cuerpo no.

Con cada empujón tembloroso hacia adelante, su cuerpo amenazaba con traicionarlo al salirse de las líneas. Su pie se tambaleó hacia adelante y una presión abrumadora, como la gravedad de una estrella, se abatió sobre él, aplastando su enclenque y mortal forma. Pero no podía detenerse.

"No me detendré", rugió y entonces, sin más, la presión cesó.

Puedes parar ahora Menaaire. Lo has hecho.

"Bien. Bien", dijo Gryph mientras se desplomaba en el suelo. "Creo que entonces me echaré una siesta aquí". Sus ojos se cerraron y perdió el conocimiento.

Un tiempo después se despertó, de nuevo en su habitación, en su cama. Raathiel yacía acurrucada a su lado y él extendió una mano temblorosa para acariciar su melena. Sus ojos se abrieron, y ella arrulló de una manera que era a la vez una alegría que él estaba bien, y enojado con él por ser el tonto.

"¿Funcionó?" Preguntó con una sonrisa de satisfacción. Ella le dio un golpe con la cola, mucho más fuerte de lo normal. "Ay. Bien, lo comprobaré yo mismo". En la esquina de su visión, un pequeño icono parpadeó. Lo tocó y el icono se expandió hasta convertirse en un mensaje.

Has recorrido la Senda de la Iluminación.

Recorrer el patrón de esta forma rúnica te ha otorgado una mayor comprensión del mundo que te rodea. Ganas +5 puntos de Sabiduría. Tu mente es ahora más clara y tienes una mayor capacidad para establecer conexiones entre cosas dispares. Eres más intuitivo y tienes un mayor control sobre tus emociones, recuerdos e incluso comprenderás mejor tus sueños.

Todas tus habilidades, ventajas, hechizos y otras capacidades actuales son ahora un 10% más efectivas.

Este efecto es permanente. Los beneficios de recorrer el patrón se conceden una vez. Los paseos posteriores no añaden más bonificaciones, a menos que la forma rúnica alcance un rango superior, momento en el que

puedes volver a recorrer el patrón para recibir la mejora.

GRYPH SONRIÓ y paseó sus dedos por la melena de Raathiel "¿Estás listo para ahondar en los secretos de mi pasado?" preguntó Gryph.

25

Gryph respiró profunda y uniformemente, cada una más controlada que la anterior. Cuando se calmó lo suficiente como para dominar los latidos de su corazón, se sentó con las piernas cruzadas en el suelo y cerró los ojos. Raathiel se acurrucó en torno a sus hombros y sintió su tranquilidad en torno a su mente. Era hora de volver al *Ensueño del Alma*. Las respuestas que buscaba estaban en el pasado. No podía dejar que nada lo detuviera.

El *Ensueño* se le resistió, como ya era habitual. Su superficie viscosa le empujaba, y deseaba tener tiempo para dedicarse a la técnica. El estado regenerativo del *Ensueño* era algo que los elfos pasaban toda la vida dominando. Gryph, que había nacido como un humano de otro universo, carecía de la experiencia vital de los elfos nativos.

Tal y como había explicado Gartheniel, los jóvenes elfos pasaban los primeros cien años de su vida durmiendo como las demás razas mortales. Pasaban ese siglo entrenando sus mentes para encontrar la concentración, por lo que estaban preparados cuando el *Ensueño* los tomaba por primera vez. Gryph no tenía ni cien años, ni el entrenamiento adecuado para manejar la experiencia. Por eso no había descansado bien estas últimas semanas. Cada vez que buscaba un respiro, se enfrentaba a una avalancha de vidas pasadas. Algunas eran agradables, una alegría para reexperimentar. En otras no encontró más que dolor y desesperación.

"Nuestras almas son hilos en el vasto tapiz de la realidad", le había dicho el Guardián. "Los elfos llevamos una carga única. Podemos experimentar nuestros pasados, y o bien aprendemos de ellos o nos desgarran. Un gran poder, y un tremendo peligro, se encuentra en el *Ensueño*. ¿Sabes por qué?"

"Porque no puedo controlarlo".

"No hay nadie que pueda. Intentar doblegar el *Ensueño* a tu voluntad es tan insensato como la hoja que intenta controlar el viento. El *Ensueño* es errático, incompleto y a menudo sin contexto. Nos golpea con emociones y verdades que pocos pueden manejar, incluso los que tenemos la formación adecuada. Para ti es mucho más peligroso. Si no tienes cuidado, las alegrías y los terrores ocultos en el *Ensueño* pueden tragarte. Debes estar siempre en guardia".

Gryph se había tomado muy a pecho el entrenamiento del semielfo mayor, y esta vez, mientras el oleaje del *Ensueño* lo llevaba hacia arriba y hacia abajo, estaba preparado. Mantuvo los ojos cerrados, confiando más en sus oídos que en sus ojos, y escuchó. Los trinos de las risas, los gritos de miedo y los aullidos de ira llegaron hasta él. Eran las notas de sus vidas pasadas, todas las experiencias que su alma había vivido. Un número incalculable de vidas. Escuchó una voz entre cientos y un minuto, o tal vez muchas horas después debido a los extraños efectos del *Ensueño* sobre el tiempo, encontró la que buscaba en medio de la cacofonía.

"¿Qué es tan importante que me necesitabas aquí, ahora?", dijo la voz de Ossyrion, el Viejo Dios vestido de blanco. "Casi hemos localizado a Morrigan".

Los ojos de Gryph se abrieron de golpe para encontrar la familiar marea en el oleaje que anunciaba la aparición de una vida pasada. Giró su cuerpo y se dirigió hacia la voz. Delante de él, empujándose a través del oleaje plateado, había otra gran burbuja de vida pasada de la misma vida que le había preocupado tanto estos últimos meses. De pie, brillando en la superficie reflectante de la burbuja, estaba el viejo dios Ossyrion.

Así que es verdad, pensó Gryph, compartiendo la experiencia con Raathiel. *Yo era Ossyrion*. No tuvo tiempo de reflexionar sobre eso, ya que otra voz se alzó, atrayendo su atención de nuevo a la esfera.

"Lo he hecho Ossyrion".

En la burbuja se reflejaba otro dios. Éste era más bajo y de complexión más gruesa que Ossyrion y vestía una túnica gris arrugada. El pelo salvaje y desordenado coronaba su cabeza, recordando a Gryph a muchos profesores universitarios agotados. Sus ojos eran una mezcla de esperanza y desesperación y se movía nerviosamente.

"¿Seguro? Creía que habías dicho que eso era imposible", dijo Ossyrion.

"Fue hasta que me enseñaron a mirar el problema desde otro ángulo".

"¿Enseñado por quién?" Preguntó Ossyrion, con un tono desconfiado y peligroso. El dios desaliñado no dijo nada, comprendiendo que había dicho demasiado. Ossyrion volvió a preguntar, esta vez en un tono más duro, pero el otro dios se negó a responder. "Entonces no me das opción".

Los ojos de Ossyrion se pusieron blancos y Gryph supo que estaba *analizando* al otro dios. El dios más pequeño intentó resistirse, pero no lo consiguió. Ossyrion jadeó antes de recuperar el control de sí mismo. "¿Qué has hecho, hermano? Siento los estragos del caos en tu interior".

Caos, exclamó Gryph. *Eso no puede ser una coincidencia*.

"Hice un trato", dijo el dios desaliñado, con desafío en su voz.

"¿Con los Príncipes del Caos? ¿Estás loco?"

"Era la única manera", dijo el desaliñado dios en voz baja y con sentimiento de culpa. Luego su actitud defensiva se convirtió en agresividad. "Si no lo hubiera hecho, puedes estar seguro de que Morrigan lo habría hecho".

De alguna manera, Gryph sabía que el otro dios decía la verdad.

Ossyrion también debió darse cuenta de ello, ya que su ira se calmó. Suspiró y habló con una voz más suave. "¿Qué les prometiste?"

"El trato fue mío, al igual que el pago. Es mi carga para soportar. Pero no pienso pagarla". Una sonrisa torcida hizo que el rostro del dios sin rostro se convirtiera en una mueca.

"Explica", exigió Ossyrion.

"Sé cómo eliminar nuestras *Divinidades*. Podemos ser libres una vez más. Podrías recuperar tu antigua vida".

Un matiz de deseo rompió la certeza en el rostro de Ossyrion y Gryph supo que su antiguo yo estaba muy tentado. Pero entonces el dios vestido de blanco suspiró y se puso firme. "Esa vida se ha ido, por mucho que desee que no sea así". Puso una mano en el hombro del dios más pequeño. "No podemos cambiar lo que fue hermano, sólo lo que será. Incluso si lo que dices es cierto y podemos eliminar nuestras *Divinidades* sin traer la ruina, Morrigan nunca nos dejará ser libres. Nos encontrará allá donde vayamos en los Reinos".

"Entonces usamos lo que he aprendido para construir un nuevo lugar, un paraíso lejos de Morrigan, lejos de los Príncipes. Construimos un lugar donde todos podamos encontrar seguridad".

"Sé que nunca quisiste nada de esto hermano, pero no podemos dejar los Reinos a Morrigan. Miles de millones de vidas terminarían, y siempre vendrá por nosotros. Sabes lo que desea". El desaliñado dios se desplomó en una silla, el miedo librando una batalla con la culpa en su rostro. Los hombros de Ossyrion se relajaron y su voz se volvió cálida. "Esto no es culpa tuya. Sólo Morrigan es responsable de lo que se ha convertido".

Las lágrimas brotaron de los ojos del dios desaliñado. Abrió la boca para hablar, pero no salió nada.

"Necesitamos tu ayuda. Yo necesito tu ayuda. Los otros y yo derribaremos a Morrigan, pero necesitamos que elimines su divinidad. Entonces se enfrentará a la justicia que se ha ganado. ¿Me ayudarás?" Ossyrion extendió una mano.

"¿Y si fracasamos? ¿Y si me lleva de nuevo?"

"Eso no fue tu culpa".

"Gracias por mentir, pero sin mí, Morrigan nunca se habría enterado del chico. Nunca habría desbloqueado el poder de la *Magia del Alma*. Si se entera de lo que ahora sé, se acabó, todo".

"No fallaremos", dijo Ossyrion. "No si luchamos juntos. Te necesitamos, hermano". Ossyrion empujó su mano más allá y con fuerza.

El desaliñado dios tomó la mano que le ofrecía y dejó que Ossyrion le ayudara a ponerse en pie. Miró al dios vestido de blanco directamente a los ojos y eso pareció darle fuerzas. Tras un momento, asintió y habló con un tono firme y seguro. "Estaré allí. Lucharé a tu lado".

"Gracias Cerrunos. Sabía que podía contar contigo". Ossyrion atrajo al desaliñado dios en un profundo abrazo. "Y una vez que hayamos terminado, si todavía lo deseas, te ayudaré a construir este paraíso tuyo".

La mente de Gryph se tambaleó. *Cerrunos era el Dios Desamparado. Y nos traicionó a todos*. El mar de plata se agitó, reaccionando a su conmoción y a su rabia mientras perdía el control del *Ensueño*. La escena cambió, y la burbuja se flexionó. Estaba a punto de expulsarlo de nuevo, señal inequívoca de que su conmoción estaba afectando al Ensueño.

Estoy aquí Menaaire. Encuentra la calma en mi voz. Usa mi fuerza.

Gryph lo hizo y su mente se calmó. La espuma del mar plateado lo imitó, asentándose y calmándose. Se relajó y una atracción casi magnética lo llevó de vuelta a la superficie de la enorme esfera. Su mano presionó la superficie y volvió a los recuerdos de Ossyrion.

Se encontraba en la misma llanura de hierba alta de su anterior ensueño. Todavía podía oír los restos de los vientos abrasadores que habían anunciado la llegada de Morrigan desgarrando la hierba alta detrás de él. Los otros dioses antiguos, Casserius, Dymeria y Obekai, pues Gryph recordaba ahora sus nombres, estaban junto a él. Un reluciente escudo de energía blanca que se expandía desde la mano de Ossyrion falló.

El polvo se disipó y allí, caminando hacia ellos con un propósito tranquilo, estaba Morrigan, vestido con una armadura de placas negras de medianoche que brillaba con motas de luz estelar. Un escalofrío recorrió la columna vertebral de Gryph. *He visto esto antes*. La armadura de Morrigan tenía un asombroso parecido con el *Relicario de Almas*, la masa de restos de almas condensadas que había dado poder al Azote de Almas.

Fabricó su armadura con los restos de las almas consumidas, envió Raathiel, con sus palabras impregnadas de un profundo horror.

Gryph sabía que decía la verdad, y un retazo de memoria surgió de Ossyrion en Gryph. *No cualquier alma. Las almas de los Dioses Antiguos.*

"Así que, así es como termina", dijo el Dios del Terror, el hombre con muchos nombres. "¿Dónde está Cerrunos? Él y yo tenemos mucho que discutir".

"Está lejos de aquí, donde nunca lo encontrarás", dijo Ossyrion.

"¿Por qué lo proteges? Era un cobarde entonces, y es un cobarde ahora. No merece ser un dios".

"Tienes razón, pero es un dios. Ninguno de nosotros puede cambiar lo que es, por mucho que queramos", dijo Ossyrion. "Ni siquiera tú".

"Ahí es donde te equivocas. Cerrunos conoce esta verdad. Por eso se esconde".

Ossyrion respiró profundamente y miró a Morrigan a los ojos. "No es demasiado tarde para detener esta locura, hermano". Morrigan bajó la cabeza y por un breve instante, Ossyrion creyó que aún había luz dentro del Dios del Terror. Pero entonces sus ojos se enfriaron y miró directamente a Ossyrion.

"Pero es demasiado tarde, hermano. Sabes lo que he hecho. Sabes por qué lo hago. Detenerme ahora sería..." Morrigan hizo una pausa, luchando contra los antiguos demonios que vivían dentro de su alma.

"Asheara no querría esto". Era una última esperanza desesperada, una que Ossyrion sabía que probablemente fallaría, pero no tenía otra opción.

Los ojos del Dios del Terror se alzaron, ardiendo en llamas plateadas. "Hago esto por ella, y los Reinos arderán antes de que renuncie".

"Y yo, hermano, siempre estaré ahí para detenerte. Sin importar el costo".

Gryph conocía la verdad de las palabras de ambos hombres en lo más profundo de su alma. *Estoy a punto de verme morir*, pensó Gryph. Entonces, más rápido de lo que su mente podía seguir, se inició la batalla. La tierra se agitó bajo ellos y el aire ardió. Las energías desatadas en este pequeño rincón de este pequeño mundo desgarraron el tejido mismo de los Reinos.

Solos, ninguno de los cuatro podía esperar ponerle una mano encima a Morrigan. Cada uno de ellos recibió heridas casi mortales y su causa parecía perdida, cuando el dios dorado, utilizando cada una de sus ventajas y bendiciones marciales, creó una apertura con la hoja de su espada dorada. No era mucho, pero lo suficiente para que los otros pusieran sus manos sobre el Dios del Terror. Sus manos, como grilletes de hierro, se aferraron a los brazos y las piernas del Dios del Terror y en un susurro bajo, que Gryph sintió en su cabeza tanto como escuchó, Ossyrion dijo la última palabra que cualquiera de ellos diría.

"Ahora".

Al mismo tiempo, cuatro *Divinidades Prime*, cuatro motas de energía pura se abrieron, desatando una furia de energía nunca vista en los Reinos desde el momento de su creación. La fuerza bruta destrozó los cuerpos de los cuatro Dioses Antiguos en un instante, pero sus mentes aguantaron lo suficiente para dirigir el poder puro hacia

un único punto.

Un punto, a la vez infinito e inexistente, surgió como una chispa. Explotó simultáneamente hacia dentro y hacia fuera, plegando el espacio y el tiempo y abriendo una grieta hacia otro universo. Con un último acto de voluntad, impulsos de energía, todo lo que quedaba de Ossyrion y los demás, envolvieron a Morrigan y la empujaron a través de la grieta.

Luego, con la misma rapidez con la que se había abierto, se cerró, explotando hacia el exterior y llevando la ruina a los Reinos.

Gryph gritó cuando la fuerza bruta de una *Divinidad* desatada se abalanzó sobre él lanzándolo lejos de la gran burbuja de plata. Se elevó durante lo que parecieron kilómetros antes de impactar contra la superficie del mar de plata con un sólido golpe, saltando como una piedra en un estanque tranquilo. Cada nervio de su cuerpo estalló en una furia de dolor y luego, sus ojos se abrieron de golpe, y estaba de vuelta en su habitación. Gryph se despertó de golpe, con los ojos muy abiertos y la respiración agitada.

"Mierda. Necesito hablar con Lex".

26

"¿Qué?" gritó Lex mientras abría de un tirón la puerta de su habitación. Gryph había golpeado la puerta durante más de un minuto antes de que los fuertes ronquidos del otro lado de la puerta cesaran y los confusos gruñidos se convirtieran en maldiciones.

"Ah, hola, eres tú", murmuró Lex, y parte de su enojo disminuyó al darse cuenta de que era Gryph. El pelo del confiable NPC estaba desordenado y llevaba una túnica de seda mal ajustada que Gryph esperaba que no le perteneciera. Los ojos de Lex se abrieron de par en par, alarmados, cuando pasó un tufillo a lavanda. Luego, el gorjeo somnoliento de una voz femenina los sobrepasó.

"Lexie... vuelve a la cama. Me estoy enfriando sin ti".

Gryph miró más allá del desaliñado NPC, su oscura visión atravesó la oscuridad para revelar a una ágil mujer elfa apoyada en los codos, con los pies pateando juguetonamente en el aire detrás de ella. Asintió con la cabeza a Gryph. "Su Señoría".

"Yrriel", dijo Gryph, manteniendo la mayor parte de la diversión en su voz. Miró a Lex. El fornido NPC se sonrojó como un adolescente, pero luego sonrió y se encogió de hombros. "Necesito tu ayuda con algo".

"¿No puede esperar?" Preguntó Lex, moviendo la cabeza hacia la anciana elfa. "Como si estuviera en medio de algo... como un tipo de primera vez de algo. Insinuación, insinuación. Vete".

"Eso no es cierto, cariño", dijo Yrriel, enroscando un mechón de su pelo plateado alrededor de su dedo. "Ya han pasado tres veces".

Lex sonrió, claramente orgulloso de sí mismo. La corbata de la túnica se aflojó y un destello de carne se coló entre la guardia de Gryph. Este cerró los ojos y frunció el ceño, con la nariz levantada como si oliera algo asqueroso. "Me invade un profundo sentimiento de decepción".

"Vamos hombre, se ve muy bien para su edad".

"No estaba hablando contigo". Gryph volvió a mirar a Yrriel. Lex se volvió para seguir su mirada.

Se encogió de hombros. "Te lo dije, me gustan los hombres con algo de carne en los huesos". Se bajó de la cama, con la sábana enrollada, y caminó hacia ellos. Lex la miró con ardor mientras se acercaba, y ella se inclinó y le dio un beso en la mejilla. "Chicos, haced lo que tengáis que hacer. Yo estaré por aquí". Pasó junto a los

dos hombres y caminó por el pasillo.

Lex observó a Yrriel contonearse por el pasillo, con la sábana colgando de sus hombros como el más fino de los chales. El fornido NPC ladeó la cabeza mientras la observaba. "¿Crees que lo hace a propósito?"

"Sí", dijo Gryph. "Definitivamente".

Lex suspiró con profunda satisfacción y luego gruñó. "Realmente te odio en este momento".

"Oh, lo sé", dijo Gryph con una sonrisa, sorprendido por lo relajado que se sentía. Con un arrumaco molesto, Lex le hizo un gesto a Gryph para que entrara y escuchara su relato.

"Bueno, eso es... um... la tierra que sacude, literalmente. Y suena horrible, pero ¿cómo esperas que te ayude?"

"Tenemos que encontrar a Cerrunos".

"Está muerto, de ahí que se le llame el Dios Asesinado".

"Si está muerto, ¿quién lo asesinó?"

Lex se encogió de hombros. "No sé, probablemente Morrigan. Por la historia que me contaste, era un bastardo aterrador".

"Tienes que aprender a escuchar mejor. Los Antiguos Dioses desterraron a Morrigan, a la Tierra. Así es como se convirtió en Alistair Bechard y luego volvió a invadir los Reinos como Aluran, el Alto Dios del Panteón. No pudo haber asesinado a Cerrunos. ¿No has prestado atención a toda la historia de fondo?"

"Claro que sí, a casi todo". Lex bajó la mirada a sus pies, y luego, cuando el silencio se volvió opresivo, volvió a hablar. "Entonces, ¿dices que Cerrunos no fue asesinado, no está muerto y se esconde en algún lugar?".

"Sí".

Una mirada introspectiva cruzó el rostro de Lex y luego sus ojos se ampliaron. "Puede que tengas algo". Se apresuró a acercarse a un cofre que había a los pies de la cama, abrió la tapa y rebuscó en él, arrojando sobre sus hombros trozos de ropa, jarras de vino vacías y otros detritus al azar. Al cabo de unos segundos, sacó un grueso tomo con relieves de oro y plata. Le entregó el libro a Gryph.

El Escrito de Cerrunos.

Clase de ítem: Base - Categoría de ítem: Pasivo/Activo

Poderes pasivos

Poder (1): Aumento de +10% en la efectividad de todas las Oraciones, Conjuros y Hechizos de Orden.

Poderes activos

Poder (2): La Escritura de Cerrunos permite a un Sacerdote de Cerrunos entrar en comunión con la deidad. A través del estudio diario de los Escritos de Cerrunos, el sacerdote ganará la habilidad de invocar el

poder del dios a través de Incantaciones, oraciones habladas con efectos similares a los de un hechizo. Hay una nueva Incantación disponible por nivel.

NOTA: Cerrunos, el Dios del Conocimiento está Muerto, por lo tanto, la comunión con él es imposible.

GRYPH LEYÓ la descripción y sus ojos se fijaron en la nota que insistía en que Cerrunos estaba muerto. "Qué mejor manera de esconderte de tus enemigos que convencerles de que estás muerto".

"Sí, es un plan sólido", aceptó Lex.

"¿El libro tiene alguna pista?"

"No sé, no lo he leído".

"¿No has leído el libro que podría, tal vez, decirte quién eres, de dónde vienes y cuál es tu propósito en la vida?"

"Cuando lo dices así parezco un idiota".

"No estoy seguro de que haya otra forma de decirlo".

Lex alzó la voz. "¿Por qué iba a leerla? Me dijeron que el tipo estaba muerto y como no podía comulgar con el bastardo, no vi ninguna razón para leer su maldita autobiografía".

"Entonces, ¿por qué te emocionaste y redecoraste tu habitación para encontrarlo?", preguntó Gryph, agitando las manos ante el desorden que Lex había hecho. "¿Qué te hizo pensar que puede ayudarnos si no tienes idea de lo que dice?"

"Nunca dije que no tuviera idea". Lex arrancó el libro de las manos de Gryph y lo abrió. "Vonn dijo que aquí hay cosas buenas". Su voz bajó un poco. "Puede que incluso haya dicho algo sobre que Cerrunos quizá no esté tan muerto".

¿"Vonn dijo? ¿Vonn lo leyó, pero tú no?"

"Es un tipo erudito, y además, los libros no son lo mío".

"Eres el *Léxico de Cerrunos*, supuestamente el mayor depósito de conocimiento que los Reinos han conocido. Aunque cada vez me cuesta más creerlo. ¿Cómo es que los libros no son lo tuyo?" A primera vista sonaba absurdo. La mayoría de los días, la sabiduría y la madurez de Lex apenas superaban a la de un adolescente afectado por la afluenza, pero de vez en cuando salían a la superficie fragmentos de perspicacia.

El silencio se mantuvo durante unos instantes mientras el jugador y el NPC se miraban mutuamente. Un momento después, con un exagerado arrumaco, Lex volvió a prestar atención al libro y hojeó las páginas.

"Cerrunos es sabio y poderoso, bla, bla, bla. Habla mucho de sí mismo en tercera persona. No sé qué significa esa palabra. Ah, aquí hay algo". Los labios de Lex siguieron moviéndose, pero no salió

ningún sonido.

La irritación de Gryph aumentó y estaba a punto de volver a molestar a Lex, cuando una luz brillante salió del libro, sobresaltando a Lex y haciendo que Gryph se protegiera los ojos con el brazo. El libro cayó de las manos de Lex y cayó al suelo de piedra.

"Hijo de puta. Eres un bastardo escurridizo Cerrunos". Lex miró a Gryph, con una sonrisa sarcástica en los labios. Asintió como un hermano a punto de meterse en un lío. "Amigo, nos vamos de viaje".

27

Un trueno despertó a Zeckoth de su doloroso sueño y el miedo se apoderó de él. Rogó que sus ojos se enfocaran, pero el polvo y la deshidratación lo hicieron imposible. El estruendo del trueno se alejó en la distancia y se silenció. *Sólo un trueno*, pensó Zeckoth aliviado. El miedo se atenuó y el dolor regresó.

Le dolía todo. El constante latido de la herida de bala en su hombro era el peor, pero no el único dolor. La carga constante de su peso sin apoyo en el suelo de piedra le hacía palpitar las rodillas. Tenía los brazos encadenados a la espalda. La espalda y el cuello estaban doblados en un ángulo incómodo, forzados a una extraña torsión por la pesada cadena que le rodeaba el cuello. Hacía tiempo que había perdido la mayor parte de la sensibilidad en el lado derecho de la cara, el que estaba presionado contra la losa de piedra en el centro del pozo en el que estaba prisionero. Aunque la piedra era lisa, cada movimiento le clavaba en la cara una serie de fragmentos de cristal del frasco de *Elixir Contraagente que* no había conseguido utilizar.

Incluso el lento goteo de agua, que era tanto una tortura como una bondad, se había secado la noche anterior. Pronto moriría de deshidratación, una muerte terrible. Una tortura mayor que todo el dolor, era el trozo de metal sangrante alojado en su hombro. Sus propiedades antimágicas le impedían lanzar cualquiera de su considerable repertorio de hechizos, el más simple de los cuales podría haberle liberado hace tiempo.

Tosió empujando una nube de polvo en el aire. Esto dificultó tanto la respiración como la visión. Los espasmos en sus pulmones provocaron dolor en cada parte de su cuerpo devastado. La zorra le había dejado, no para morir, pues era un jugador y resurgiría horas después de la muerte, sino para sufrir. Lo estaba torturando, como él la había torturado a ella.

Se concentró en su respiración y en su ritmo cardíaco, deseando que ambos volvieran a la normalidad. Una vez que recuperó un poco de compostura, volvió a pensar en la huida. Justo cuando empezaba a repasar, de nuevo, la larga lista de intentos de fuga fallidos, una oleada de pánico se apoderó de él. Quizá fuera la falta de sueño, el dolor constante o la deshidratación, pero su mente consciente tardó

varios segundos en comprender lo que sus instintos primarios habían notado. Estaba en peligro.

Una sombra se deslizó sobre él, proyectada desde arriba como la sombra de las alas de un ángel. El miedo se apoderó de él y la sombra se movió. Una ráfaga de viento descendió hacia la fosa y, a continuación, el ligero choque del metal contra la piedra anunció que algo pesado, pero ágil, había aterrizado.

El hombre se mantuvo fuera de la línea de visión de Zeckoth, permitiendo al dios atado la oportunidad de sentir esperanza. Tal vez fuera sólo un bandido, o quizá un Loremaster de la Fundación que había regresado para encontrar a sus hermanos muertos. Pero Zeckoth sabía que se estaba engañando a sí mismo. Zeckoth sabía exactamente quién estaba ahora encima de él.

"Me fallaste, James", dijo una voz tan familiar como aterradora.

El miedo se apoderó de Zeckoth al utilizar su nombre humano, su nombre terrestre. Era una violación del protocolo que no presagiaba nada bueno. Intentó hablar, ofrecer alguna explicación, alguna defensa, pero no salió ningún sonido. Tenía la garganta demasiado seca, su voz llevaba demasiado tiempo en silencio. El crujido de una armadura bien engrasada llegó a sus oídos cuando la sombra se acercó y un dios se hizo visible.

El Alto Dios Aluran, Arca del Panteón, Principal Movedor de los Reinos, Padre de Todos, había llegado. Se arrodilló para asegurarse de que Zeckoth lo viera, con su resplandeciente armadura de batalla dorada brillando en la penumbra. Unos ojos penetrantes de plata brillante miraban a Zeckoth a través de las rendijas de su casco. Zeckoth aguantó la mirada durante varios segundos antes de que le fallara la voluntad y cerrara los ojos una vez más.

"Ahora, ahora, ahora James, no tendremos nada de eso". Unos dedos ásperos y recubiertos de metal obligaron al dios atado a abrir los ojos. "No puedes esconderte de tu fracaso".

Zeckoth movió la poca saliva que le quedaba alrededor de la lengua y graznó unas palabras. "Libérame, mi dios, y encontraré al Buscador por ti".

Los labios de Aluran se dividieron en una amplia sonrisa sin humor. Se levantó y salió del campo de visión de Zeckoth. Un momento después, el sonido de algo pesado siendo arrastrado llenó los oídos de Zeckoth. El Alto Dios se tomó su tiempo, arrastrando el objeto el largo camino detrás de Zeckoth. El Dios del Conocimiento reconocía la psicología de la táctica, pues él mismo la había empleado muchas veces. A pesar de esta comprensión, tuvo su efecto deseado y el miedo se apoderó de Zeckoth.

Unos estruendosos latidos después, Aluran reapareció arrastrando un cadáver empapado de sangre. El Alto Dios agarró el cuerpo vestido

por el cuello y lo empujó a escasos centímetros de la cara de Zeckoth. "Te refieres a este Buscador, supongo".

Zeckoth abrió y cerró la boca, rogando que su mente encontrara alguna razón, alguna excusa para su fracaso que Aluran aceptara. Pero no había ninguna. Nada de lo que pudiera decir o hacer cambiaría ahora su destino. El hombre que una vez había sido James Sloane lo sabía, pero el dios Zeckoth abrió la boca para suplicar, no obstante.

"Dame una oportunidad mi Alto Dios. Encontraré a Eris y haré que me diga dónde está Cerrunos. Entonces aseguraré la información que buscas. Por favor, te lo ruego". En el momento en que la palabra "ruego" salió de sus labios, Zeckoth supo que había cometido un error fatal. Suplicar era la marca de los débiles y el Alto Dios no toleraba la debilidad.

"No James, no mereces otra oportunidad. Dejaste que un simple humano te atara como a un cerdo. No serías rival para Cerrunos. Él es mi hermano, uno de los Dioses Antiguos, un portador de una Divinidad *Prime*. Tu *Divinidad Menor* no es más que una sombra de las motas de la creación que él y yo llevamos. Eres pequeño, un débil dios falso del Panteón hecho sólo para servirme, y ya no mereces ni siquiera eso".

Aluran chasqueó los dedos y Zeckoth se debilitó en un instante. Cada *cualidad*, cada *bonificación*, cada *atributo* y aumento de *estadísticas que le había* concedido su *Divinidad Menor* en sus cincuenta años en los Reinos desapareció antes de que el eco del chasquido se desvaneciera.

El dolor estalló en Zeckoth y se debilitó más que un anciano decrépito. Su vida, que antes se medía en días como un dios, ahora se reducía a horas, o quizás a minutos. Aluran se puso en pie, levantando el cuerpo del Buscador con él. Una energía blanca y plateada retumbó en el cuerpo del Alto Dios y en su brazo. Fluyó hacia el Buscador y el cadáver empezó a temblar. Un momento después, los ojos del Buscador se abrieron.

Varios segundos de confusión nublaron la mente del *resucitado* antes de que su mirada se posara en Aluran y con ella la comprensión. Aluran vio el miedo del hombre, pero también vio algo más, desafío. "No te diré nada", dijo el recién muerto, con la voz quebrada como yesca seca. Aluran miró al hombre sin pestañear durante unos instantes y luego sonrió.

"Oh, te creo Buscador, pues conozco tu verdadera medida". Dirigió su mirada a Zeckoth. "Quizá debería haberte convertido en un dios en lugar de esta decepción". Se volvió hacia el Buscador. "Pero no necesito que me digas nada. En su lugar, me lo mostrarás".

La mano libre de Aluran se extendió y agarró al Buscador por la cabeza. La nada resplandeciente de la *Magia del Pensamiento* fluyó por

el brazo del Alto Dios, distorsionando el aire a su alrededor como un espejismo en una calurosa carretera del desierto.

El Buscador intentó luchar contra la invasión de Aluran, pero pocos podían resistir el poder de un Maestro mago del pensamiento. El Buscador gruñó y pequeños hilos de sangre comenzaron a brotar de sus fosas nasales.

"Luchas valientemente, pero en vano. Me mostrarás lo que necesito saber. Créeme, tu maestro no merece tu lealtad. Es un cobarde y un traidor, y sospecho que en el fondo quiere que lo mate. Quiere que su dolor termine".

El Buscador arañó el brazo dorado de Aluran sin más eficacia que la de un gatito luchando contra un oso. El buscador tosió y escupió un trozo de sangre sobre la placa del pecho de la armadura del dios supremo. Aluran no le prestó atención. "No puedes detenerme. Tu resistencia no logrará más que escaldar tu propia mente".

El Buscador continuó luchando, golpeando el brazo de Aluran con golpes cada vez más débiles hasta que la sangre explotó de sus oídos y se quedó inerte. Un hilillo de babas ensangrentadas corría por su barbilla. Pero el Alto Dios tenía lo que buscaba, y sonrió.

"Inteligente. Siempre fuiste inteligente, hermano. Pero eso no te salvará".

El Alto Dios dejó caer el saco de carne sin sentido que había sido el Buscador. Cayó al suelo a unos centímetros de Zeckoth, con los ojos inexpresivos mirando fijamente, el pecho subiendo y bajando en respiraciones uniformes. Aluran se dio la vuelta y se alejó, mirando hacia arriba para encontrar una vía de escape del pozo.

"Su Eminencia, por favor", espetó Zeckoth, deteniendo la marcha del Alto Dios.

"Oh, James, mis disculpas. Me había olvidado de ti".

"Todavía puedo ayudarte. Por favor".

Aluran se acercó y colocó una suave mano sobre la tersa piel de la cabeza de Zeckoth. Otro torrente de *Mana* fluyó por el brazo del Alto Dios y los ojos de Zeckoth se abrieron de par en par con un pánico confuso. "Tú... cambiaste mi punto de reaparición".

"Sí, este lugar será tu nuevo hogar". Luego se arrodilló y susurró al oído del Buscador en coma. "Este hombre desea dañar a tu maestro". Los ojos apagados del Buscador se llenaron de una luz mientras la rabia y el propósito torcían sus labios. Se puso en pie a trompicones, miró a su alrededor y luego desapareció de la vista de Zeckoth.

"Por favor, Su Eminencia, todavía puedo ser útil".

"Sí, puedes. Servirás de advertencia a los que aún me fallan. El fracaso tiene un precio muy alto".

El Alto Dios se volvió, sin prestar atención a las súplicas de Zeckoth. Levantó la vista y, con un destello de luz, se transformó en

un rayo viviente que salió disparado hacia el cielo con un estruendoso chasquido. El estallido llenó la visión de Zeckoth de manchas negras y tardó varios segundos en recuperar la claridad.

Cuando se despejaron, vio que una sombra se movía sobre él. Lo que quedaba del Buscador se alzaba sobre Zeckoth, con un pesado bloque de piedra sostenido en lo alto de sus enjutos brazos. Zeckoth gritó, tratando de disuadir al Buscador de su propósito, pero la criatura descerebrada no sentía nada más que la arraigada necesidad de proteger a su amo.

El Buscador golpeó la roca hacia abajo. La mandíbula de Zeckoth se hizo añicos y su cráneo se partió. El dolor era increíble. Intentó hablar, pero su mandíbula aplastada hacía imposible que las palabras fueran inteligibles. Los gritos ahogados que se desprendían no encontraron piedad en el descerebrado Buscador. Hicieron falta varios golpes más para acallar los gritos.

Dos horas más tarde, en medio de un destello de luz, Zeckoth, el antes Dios del Conocimiento del Panteón resurgió y una vez más la criatura que había sido el Buscador levantó su roca.

28

El ajetreo en el Nexus habría parecido caótico para los forasteros, pero Gryph había visto el método de motivación del personal de Grimliir, con sus gritos y palmadas en los hombros, el tiempo suficiente para saber que el hombre tenía la mente organizativa más aguda que jamás había conocido.

El Guardián se había puesto en acción a los pocos minutos de escuchar el relato de Gryph y Lex sobre los dioses asesinados que no estaban tan muertos, el ruinoso desgarro del espacio y el tiempo y cómo la misión que Gryph y su *Grupo de Aventureros* estaban a punto de emprender podría poner fin a la guerra contra Aluran antes incluso de que comenzara.

Gryph sabía que ir tras Cerrunos era peligroso, que podía significar su muerte o la de sus amigos. Pero, mientras observaba a la gente de las ciudades gemelas de Dar Thoriim y Sylvan Aenor prepararse para la tarea, Gryph sabía que era un riesgo que valía la pena correr.

"¿Crees que Cerrunos se alegrará de verme?" Preguntó Lex con un tono avergonzado, como un niño de acogida que se ha enterado de que su verdadero padre aún vive.

"Entonces, ¿has añadido una sucia ración de problemas con tu padre a tu ya abultado número de problemas personales?" preguntó Vonn desde su posición sentado y con los pies en alto en el tablero de control del Nexus.

"¿Problemas con mi padre? No tengo problemas con mi padre. Sólo tengo curiosidad por saber cómo es el tipo, eso es todo. No hay nada malo en querer conocerlo, ¿verdad?" Miró de reojo y le dio una palmada en el hombro a Ovrym. "¿Estoy en lo cierto?"

"Los jóvenes de Xydai son apartados de sus padres muy pronto. Nuestro estilo de vida marcial hace insostenibles los vínculos familiares. No recuerdo a mi padre ni a mi madre". Lex abrió la boca para hacer algún comentario irónico, pero luego lo pensó mejor y la cerró.

"Errat tenía muchos, muchos problemas con su padre, hasta que su padre despertó de su larguísimo sueño y le dijo a Errat que le quería".

"Ves, eso es todo lo que quiero", dijo Lex.

"Lex, sé que ser tú es difícil", dijo Gryph, ganándose una mirada molesta y llena de suspicacia del NPC, "pero no encontrarás respuestas

con Cerrunos. Es un cobarde que traicionó no sólo a los que llamaba hermanos y hermanas, sino a todos los Reinos. Sólo estamos aquí porque otros se sacrificaron para detener a Morrigan. Tu "papá" es responsable de la Ruina y del regreso de Aluran al poder. Es un don nadie, y no merece nuestro respeto".

"Sí, bueno..." Lex frunció el ceño ante Gryph. "Tu mamá usa botas de combate".

"¿Fue ella quien dotó al amigo Gryph de sus extraordinarias habilidades de combate?" preguntó Errat. Gryph sonrió, pero Grimliir se acercó frenando su necesidad de responder.

"Estamos listos, Su Señoría".

Gryph asintió y dejó que Grimliir los guiara desde el Nexus y bajara por un túnel recién tallado. El pasadizo de 60 metros era la última línea de defensa que protegía la ciudad de cualquier incursión. A lo largo de su longitud había una variedad de rendijas para el suministro de ataques, aceite u otros líquidos. Las puntas de lanza de los rastrillos ocultos sobresalían del techo a intervalos de seis metros, listas para caer en cualquier momento. En caso de amenazas más serias, losas enteras de piedra se desprendían del techo. Al final del pasillo había un grueso conjunto de puertas dobles abiertas, custodiadas por un par de paladines con armadura.

Grimliir condujo al *Grupo de Aventureros a* través de las puertas y se detuvo para admirar la más reciente adición al extenso patrimonio inmobiliario de Dar Thoriim. Era una cámara esférica de 800 pies de diámetro, lo suficientemente grande como para albergar un par de campos de fútbol de lado a lado. Circunvalando toda la sala, en el ecuador, había un grueso anillo de metal de color bronce.

Desde la entrada en el ecuador del globo, una pasarela se extendía hasta el centro de la cámara. Al final de la pasarela, una plataforma hexagonal de 30 metros de ancho se alzaba sobre el espacio vacío inferior.

"¡Guau! Esto es lo más genial que he visto nunca", dijo Lex, mirando con asombro mientras se dirigían a la plataforma de espera. "¿Qué demonios es?"

"Es el Hub chico, otra idea de la mente de su señoría y mi habilidad". El artífice de Thalmiir explicó el propósito de la sala.

Habían excavado el enorme complejo en la montaña en cuestión de días utilizando un wyrm de roca domesticado. Los warborn habían encontrado a la monstruosa criatura mientras limpiaban los antiguos túneles bajo la ciudad. Acorralaron a la bestia y la dotaron de un collar de control Thalmiir diseñado precisamente para ese fin. Grimliir había explicado que los Thalmiir habían construido grandes secciones de Dar Thoriim con estas voraces criaturas, cuyo apetito por la roca y la piedra de todo tipo las convertía en perfectas constructoras de

túneles.

Al ver la bestia hace unas semanas, Lex había silbado en señal de agradecimiento. "Elon Musk habría dado su huevo izquierdo por uno de estos bichos", dijo, citando al excéntrico multimillonario cuyo Hyperloop revolucionó el transporte público en la Tierra.

"Vamos a construir algo mucho más genial", había dicho Gryph. "Y me quedaré con mis dos pelotas".

Ahora, al ver esa visión cumplida, Gryph admitió que ese intercambio testicular podría, casi, haber sido equitativo. Se rió al entrar en la pasarela. Siguió al Guardián hasta un panel de control situado al final de la pasarela. Grimliir tocó unas runas de control y miró a los demás.

"Sujeten sus pantalones, chicos, me está suplicando que la encienda".

"¿Ella?" Preguntó Lex, mirando a su alrededor.

"Por supuesto, ella", replicó Grimliir. "Todos los grandes proyectos son ella. Y he puesto mi amor en cada centímetro de esta belleza". El enano acarició el panel de control como un suave amante.

"Seguro que sí", dijo Lex con una risita y le dio un codazo a Errat, que le sonrió, divertido a pesar de no entender la broma.

Gryph ignoró al NPC e inclinó la cabeza hacia Grimliir. "Has ido más allá de mis expectativas. Te lo agradezco".

"Pfffff. Suficientes elogios. ¿Qué tal si te muestro lo que esta belleza puede hacer?"

"Por favor", dijo Gryph, extendiendo su mano en un gesto de "después de ti".

Grimliir se volvió hacia el panel de control y rugió. "Todos pongan sus culos a salvo. Vamos a poner en marcha a este bebé". Los trabajadores reunidos se colocaron en posiciones seguras y luego se animaron. Con un alarde impropio de un Guardián de una ciudad tan venerable, Grimliir pulsó una secuencia de runas y luego un gran botón de activación.

Un estruendo llenó la sala cuando la maquinaria oculta cobró vida. Frente a ellos, en la posición de las doce, dos losas de piedra se deslizaron hacia arriba. Luego, una gruesa sección del anillo chapado en metal se rompió hacia afuera.

Con una ráfaga de vapor, la sección avanzó, revelando que era un lado de otra plataforma hexagonal. Era del mismo tamaño y forma que la plataforma principal y se movía hacia ellos sobre un puntal metálico neumático. Sonaba y golpeaba mientras se movía, recordando a Gryph las antiguas locomotoras de vapor de los vídeos de historia que había visto de niño.

Un minuto después, el borde de la plataforma chocó con la plataforma central. Grimliir golpeó unas cuantas runas más, fijando

las plataformas en su sitio. Vonn, tan rápido como siempre, fue el primero en detectar las dos ranuras cortadas en el centro de la plataforma.

"Aquí es donde quieres mover la *Puerta Portal*, ¿no?", preguntó el enjuto maleante.

Grimliir sonrió y explicó que habían diseñado el Centro para que fuera un lugar seguro para la Puerta Portal en caso de que Gryph descubriera una forma de crear un *Nodo* para alimentar el dispositivo de transporte a larga distancia. Junto con el guante de la muerte en el túnel de entrada, el Centro sería un poderoso baluarte defensivo contra una incursión de la Puerta Portal.

"Tengo una pregunta", dijo Lex, con el tono de un nerd del cine ansioso por señalar los agujeros de la trama del último éxito de verano. Se acercó al borde de la plataforma vacía y se volvió hacia los demás. "Supongamos que tenemos la *Puerta Portal* aquí y que funciona, ¿qué impide a su Alta Duchesse, o a cualquier otro, entrar directamente en el corazón de nuestra ciudad?"

"¿Aparte de que nadie más tiene *Iconos del Portal*?" dijo Gryph, conteniendo una sonrisa. Gryph había esperado esta objeción, y la alegría ansiosa en el tono sarcástico de Lex. Un leve levantamiento de la boca de Grimliir indicaba que lo estaba disfrutando. Raathiel envió un *tsk tsk* privado a través de su enlace, pero también contenía una pizca de humor.

"Por lo que sabemos", dijo Lex, con el dedo levantado como el odioso, pero brillante, personaje científico de toda obra de ciencia ficción. "Pero no podemos asumir que esto es cierto, o si lo es, que seguirá siéndolo en el futuro. Hacerlo sería caer víctima de una falacia lógica". Lex se pavoneó en el borde de la plataforma central, de espaldas a la plataforma de la puerta, seguro y orgulloso de sí mismo.

"Entonces, ¿dices que necesitamos algún tipo de contramedidas defensivas en caso de que algunos bastardos intenten invadir?" preguntó Grimliir.

"Sí". Lex puso ambas manos en las caderas.

"Si hubiera pensado en eso", dijo Grimliir, llevándose la mano a la boca en señal de contemplación. Sin mirar atrás, el Guardián gritó. "Gwaaline, por favor".

Lex miró más allá de Grimliir hacia el asistente en el panel de control, la sospecha comenzaba a fruncir sus labios. Gryph alargó la mano y agarró un puñado de la túnica de su NPC y la sujetó con fuerza. Lex le golpeó la mano y se quejó. "Eh, amigo, ¿por qué tan manoseador?".

Antes de que el NPC pudiera seguir luchando, la plataforma de la puerta se desplomó con una ráfaga de aire y un chirrido de metal sobre piedra. Lex hizo girar sus brazos y podría haber caído por el

borde si no fuera por el fuerte agarre de Gryph.

Un rugido llenó la habitación, seguido de una luz brillante y una ráfaga de calor. Lex se agarró al brazo de Gryph como un ahogado a un salvavidas y un chillido poco varonil salió de sus labios. Un segundo después recuperó un poco la compostura, miró a Gryph y se asomó al borde de la plataforma.

A lo largo del suelo del hemisferio inferior de la cámara, se había abierto un largo y delgado conjunto de puertas antes ocultas. Se extendían desde la pared más lejana hasta la parte inferior de la futura plataforma de la puerta. A la orden de Grimliir, las puertas se habían abierto de golpe, sumergiendo la plataforma de la *Puerta Portal* y su brazo de apoyo en un río ardiente de lava que corría por debajo del Centro.

"Mierda, hiciste una trampa mortal de lava de Blofeld", chilló Lex, con su enfado enterrado bajo la alegría de sus ojos.

"¿Qué en el Abismo es un Blofeld?" preguntó Ovrym.

"James Bond". Sólo se vive dos veces. 1967. Blofeld, el malo, tenía una guarida en un volcán como éste". Lex abrazó al enano ferozmente contra él. "Te quiero tanto".

Los ojos abiertos de Grimliir miraron a Gryph, con los brazos rígidos a los lados en una incómoda confusión. "Sí, bueno, de nada, muchacho. Pero esperemos que nunca tengamos que usarlo".

Gryph contempló el burbujeante torrente de lava y estuvo de acuerdo. El calor que desprendía el río de lava le dejó sin aliento, y se imaginó la devastación que podría causar a cualquier enemigo lo suficientemente insensato como para invadirlo.

Grimliir asintió a su ayudante y la plataforma se elevó a través del magma que fluía, brillando con un intenso color naranja. La enana Maestra de Tierra, Reynglain, había reforzado la ya potente resistencia al calor de la piedra para asegurarse de que la plataforma y el alto puntal de latón fueran inmunes a los estragos de la roca fundida. La banda observó cómo la plataforma al rojo vivo se enfriaba en unos instantes, mucho más rápido que la piedra natural. La función de enfriamiento rápido era el producto de los seis nódulos de *Remanente Elemental de Agua Concentrado* que Gryph había cosechado del Denizen de las profundidades.

"Esto es asombroso Grimliir, realmente supera todas mis expectativas".

"Parece que tienes que mejorar tus expectativas, chico", dijo Grimliir con una sonrisa.

"Admito que, a pesar de tu falta de respeto por mi seguridad, fue una presentación impresionante, pero tengo una pregunta". Lex hizo una pausa esperando permiso para continuar. Al no obtenerlo, el NPC continuó con su discurso. "¿Por qué venir aquí ahora?" Preguntó Lex.

"No tenemos un *Nodo* ni una *Puerta Portal. ¿No* deberíamos centrarnos en encontrar a Cerrunos para poder darle una patada en las joyas y una paliza? "

"Dejando de lado tus problemas con tu padre, por eso hemos venido aquí", dijo Vonn, apoyándose despreocupadamente en la plataforma de control. Al ver la mirada perdida de Lex, explicó más. *"Estamos* a punto de abrir una puerta al reino privado de un dios. Un dios que ha hecho todo lo posible para no ser encontrado".

"Y las puertas se abren en ambos sentidos", dijo Lex, comprendiendo. Miró por encima del borde, asintiendo a la capacidad defensiva del Hub.

Un estado de ánimo sombrío cayó sobre el *Grupo de Aventureros*, dejando que Gryph les levantara la moral.

"Aquí abriremos la puerta a Cerrunos. Más allá se encuentra un reino cuyas reglas no entendemos, cuyos habitantes son seguramente hostiles. Grimliir protegerá nuestro hogar mientras estemos fuera". Gryph miró de un miembro de su grupo a otro. "Debemos prevalecer. Encontraremos a Cerrunos y él me dirá cómo eliminar una *Divinidad*. Entonces, llevaremos esta lucha a Aluran, y el Alto Dios conocerá el miedo".

Al unísono, los miembros de su grupo se llevaron el puño derecho al pecho, golpeándolo dos veces en señal de saludo. Como si sintiera una señal, Grimliir se volvió y asintió al par de paladines que custodiaban las enormes puertas de piedra. Los elfos con armadura bajaron la cabeza en señal de saludo y abrieron las puertas.

Más allá había un grupo de warborn, un escuadrón de rangers y, sorprendentemente, un par de arácnidos de cristal. El grupo marchó hacia el *Grupo de Aventureros* y Grimliir sonrió ante la mirada de sorpresa de Gryph.

"Más seguros y un regalo de despedida para vosotros y los chicos".

Los warborn y los rangers tomaron posiciones alrededor de la plataforma, listos para defenderse de cualquier incursión. Las dos arañas se acercaron a Gryph. La primera, que Gryph comprendió que era Akashiri, se llevó la pata delantera a los ojos en señal de saludo.

Es bueno verlo una vez más, Lord Stone.

"Y usted, Su Majestad, pero estoy desconcertado por su presencia".

Vengo con un regalo y algo de ayuda. Metió la mano por debajo de ella y sacó un paquete pegado a su parte inferior con telarañas. Quitó las telarañas pegajosas antes de entregar el paquete a Gryph. Éste desenvolvió la tela de seda y encontró una armadura de plata tejida. Su talento de *identificación* se activó.

*Encuentras **Magebane Aegis** (Armadura Ligera) (Magia del Caos).*

Clase de artículo: Mayor.

Categoría del artículo: Pasivo/Activo.

Bonificación a la CA: +22 (+5 de bonificación por objeto mayor).

Este fino traje de material negro plateado proporciona la misma protección que un conjunto completo de cota de malla élfica mejorada y tiene capacidades de reducción y absorción de mana.

Poder pasivo (1):

Reducción de mana: La efectividad de todos los hechizos entrantes se reduce un 0,5% por nivel de Dominio de la Magia del Caos.

Poder pasivo (2):

Absorción de mana: Cuando se lleva puesta, la armadura absorbe un 0,5% del Mana de cualquier hechizo por nivel de dominio de la Magia del Caos. Añade este mana a la reserva de mana del usuario.

Poder pasivo (3):

Adaptada: Esta armadura está hecha a la medida de Gryph. +20% de bonificación de CA y +20% de velocidad.

NOTA: Esta armadura fue reparada por un tejedor místico experto.

La armadura, que parecía un equipo de atletismo, se ajustaba a su coraza actual, añadiendo otra capa de protección. Junto con las propiedades de reducción y absorción de *mana*, la armadura era un poderoso regalo. Gryph se sintió abrumado y se lo dijo a Akashiri.

Es lo menos que puedo hacer para devolverte lo que has hecho por mí y por mis hijos, y no soy de los que hacen lo mínimo. Se hizo a un lado y la otra araña de cristal, más grande y de aspecto más feroz que Akashiri, se adelantó. *Este es Agarathon. Le he encargado que te acompañe en tu búsqueda. Creo que tu Grupo de Aventureros permite seis miembros.*

"Así es", dijo Gryph. "Pero no puedo pedirte que lo envíes con nosotros".

Menos mal que yo soy una reina y tú un simple señor. Mi rango es mayor que el tuyo y, por lo tanto, tu objeción es discutible. Un fuerte tono de diversión atravesó el enlace, pero Gryph también sintió su severa certeza. No se le discutiría esto.

Gryph se inclinó ante ella. "Entonces, gracias Akashiri". Se dirigió a la gran araña mientras la añadía al *Grupo de Aventureros*. "Y bienvenido Agarathon. Nos honras con tu presencia".

"Sí. Genial", dijo Lex y luego levantó la mano. "Me pido usar al grandote como montura". Una mirada de pánico cruzó el rostro de Lex al darse cuenta de que podría haber sobrepasado sus límites. "Asumiendo que eso es algo que ustedes hacen".

29

Gryph y su *grupo de aventureros* entraron en la plataforma de la puerta. Errat y Ovrym se colocaron a la derecha de Gryph, mientras que Vonn y Agarathon lo hicieron a su izquierda. Raathiel bajó volando y se acurrucó alrededor de los hombros de Gryph, su sola presencia ayudó a calmar sus nervios. Lex se acercó con cautela al borde de la plataforma, comprobando que se había enfriado lo suficiente tras su inmersión en el río ardiente. Satisfecho, se colocó en el centro, frente a Gryph.

Los warborn y los rangers se desplegaron en la plataforma principal, preparados para hacer frente a cualquier amenaza. Grimliir se situó en el panel de control del cubo y dejó caer la plataforma en el magma si llegaba algo desde el otro lado.

"Hazme un favor Grimmy, amigo, que no te pique el dedo en el gatillo y nos dejes caer ".

"No te preocupes, muchacho, nunca me voy antes de tiempo, pero si me vuelves a llamar Grimmy, haré una excepción por ti".

La cara de Lex se torció de disgusto, su mente se fue a la zanja, pero murmuró una disculpa al venerable artífice. El NPC sacudió los hombros como un atleta profesional y rebotó de un pie a otro, tratando de aliviar sus nervios. Gryph puso una mano tranquilizadora en el hombro del ordoniano de baja estatura y susurró.

"Puedes hacerlo".

"Es fácil para ti decirlo, no vas a hacer un karaoke a capella delante de este público".

"Tu vergüenza no es nada comparada con el dolor que vamos a soportar", murmuró Vonn, ganándose una mirada de Lex.

"Amigo, no ayudas". Vonn se encogió de hombros a modo de disculpa mientras Lex abría el *Escrito de Cerrunos*. "¿Todos listos? Bien, bien". Sin esperar una respuesta, Lex comenzó a cantar. Su voz no era tan terrible como Gryph había esperado.

Cuando Lex leyó por fin su copia del *Escrito de Cerrunos*, descubrió que no era una copia, sino el original, escrito por el propio Cerrunos. Al parecer, Lex, como *El Léxico de Cerrunos,* tenía la capacidad de desbloquear la *Escritura*, lo que le permitía acceder a secretos ocultos en sus páginas durante milenios. Entre ellos había un sencillo himno que prometía la entrada al reino oculto de Cerrunos.

El Canto de Entrada sonaba, a los oídos de Gryph, como una típica letanía religiosa. Alababa a Cerrunos como el dios entre los dioses, exigía que los que pretendían entrar en comunión con la deidad fueran puros de intención y pedía a otras deidades que renunciaran a sus propios poderes en su majestuosa presencia.

Lex terminó de cantar, una bendición en sí misma, y se quedó esperando. No pasó nada

"Bueno, eso fue vergonzoso e inútil".

"Creo que tengo migraña", refunfuñó Ovrym, presionando con los dedos sus sienes.

"Errat cree que el amigo Lex tiene una voz encantadora. Quizás algún día podamos cantar juntos".

El warborn parecía estar a punto de romper a cantar cuando una indicación apareció en la *visión* del *Grupo de Aventureros*.

Debes hacer un voto vinculante para entrar en el Reino del Crepúsculo Perpetuo.

Los votos son poderosas promesas que se hacen vinculantes y que se hacen cumplir mediante la magia ancestral de los Reinos y que infligen severos castigos si se rompe el voto.

Para entrar en el Reino privado de Cerrunos, el Gran Recolector, el Grupo de Aventureros de Gryph debe reconocer la superioridad divina del Dios Cerrunos en todas las cosas y jurar que sus corazones y sus intenciones son puros. Otros dioses que entren en el Reino del Crepúsculo Perpetuo renegarán de su divinidad mientras dure su visita. La Gran Cacería te espera.

Pena por traición: La perdición final.

GRYPH CONSIDERÓ lo que significaba la vaga frase "jurar que sus corazones y sus intenciones son puros". Sabía que Cerrunos había demostrado ser un cobarde. Tal vez ésta era su manera de obtener una promesa de no hacerle daño sin decir realmente esas palabras. Después de todo, un dios no podía mostrar debilidad. *¿Está negando su verdadera naturaleza?* se preguntó Gryph.

Recuerda que, como tú y Aluran, Cerrunos no siempre fue un dios. Los seres del Reino Mortal rara vez comprenden su verdadera naturaleza, envió Raathiel. Cualquier otra consideración sobre el tema fue apartada de su mente por Lex.

"¿Qué clase de voto es éste?" Lex balbuceó. "¿Suena como si un loco lo hubiera hecho?"

"Parece exactamente un dios al que adorarías", dijo Vonn.

¿"La Gran Cacería espera"? ¿La perdición final? Eso no suena nada siniestro". Lex intercambió miradas con los demás. "Sí, mi dios suena como un idiota pomposo".

Aunque estaba de acuerdo con Lex, Gryph sabía que no había más remedio que aceptar las condiciones. Tal vez el vago lenguaje del voto le diera un poco de margen de maniobra. ¿Qué eran las intenciones puras? ¿Y puras para quién? Gryph aceptó el Voto Vinculante, y la ya familiar oleada de calor fluyó a través de él.

Uno a uno los demás aceptaron, dejando a Lex como el único que se resistía. "De acuerdo, vamos a hacer esto, pero si alguien puede pensar en una forma de patear a Cerrunos en las bolas sin que viole mis puras intenciones, soy todo oídos".

Por un momento no pasó nada, pero entonces Lex empezó a brillar. Antes de que nadie pudiera reaccionar, la luz se expandió hacia fuera pasando por encima y a través de los miembros del *Grupo de Aventureros*. La luz pasó a ser cegadora y el mundo cambió.

El mundo parpadeó y luego tronó y el olor a ozono y a hierba quemada llenó las fosas nasales de Gryph. Antes de que sus ojos se aclararan, un ligero viento le rozó la cara trayendo el aroma de un bosque del viejo mundo. Parpadeó las manchas de sus ojos mientras el canto de los pájaros y el zumbido de los insectos llegaban a sus oídos. El suelo bajo él era de hierba flexible.

Cuando su visión se aclaró por fin, el dolor de cabeza, la punzada que siempre acompañaba las transiciones entre Reinos, también se había desvanecido. *Supongo que me estoy convirtiendo en un veterano de los paseos por los reinos,* pensó. Contempló un paraíso verde que habría sido la envidia de los mejores escritores de fantasía de la Tierra.

Entonces Lex vomitó, arruinando el momento.

"Amigo, odio atravesar el espacio-tiempo", dijo el NPC, limpiándose la boca con la manga de su túnica. Se quedó colgado, agachado, durante unos segundos más, antes de volver a ponerse de pie. "Sólo por este Cerrunos, viejo amigo, voy a patear esos nardos con un poco más de fuerza".

Los demás sacaron las armas e hicieron un perímetro defensivo alrededor del NPC. Gryph observó los alrededores. Habían llegado a un pequeño claro en medio de un bosque. Aunque tenía la diversidad de vida de una selva, su flora y fauna no se parecía a nada que Gryph hubiera visto nunca, ni en los Reinos ni en la Tierra.

Los troncos y las ramas de los árboles giraban en lentos y perezosos espirales, y no había ni una sola línea recta entre ellos. Los colores de la corteza y de las hojas, e incluso de las flores, estaban apagados, todos plateados, azules y naranjas profundos.

"Realmente es el Reino del Crepúsculo Perpetuo", dijo Ovrym, mirando hacia el cielo, donde la miríada de colores de una puesta de sol pintaba las nubes. Era dolorosamente bello, pero no por ello menos inquietante. Porque el crepúsculo era el momento en que los cazadores llegaban.

Una pequeña criatura alada se acercó a ellos y una pequeña oleada de pánico invadió a Gryph al darse cuenta de que era una criatura parecida a un duendecillo conocida como lutín. Un recuerdo de un enjambre de barberos aficionados enloquecidos surgió en su interior. "Hagas lo que hagas, no les ofrezcas a estos bichos un mechón de tu pelo". Había cometido ese error a su llegada a las ruinas de Xygarrion tras su huida del Túmulo. Su dignidad, y su apariencia, habían sufrido por el error.

"¿Le diste a un lutín un poco de tu pelo?" preguntó Vonn, con una expresión entre el desconcierto y el respeto. "Eres un hombre más valiente que yo". Vonn apartó de un manotazo a la molesta criatura parecida a un duendecillo, que volvió a entrar en la copa de los árboles.

Con los demás en guardia ante un posible ataque, Gryph examinó su entorno inmediato. El claro era perfectamente circular, y la hierba carbonizada a sus pies sugería que un rayo había impactado en el suelo bajo ellos. Eso encajaba con los acontecimientos de su llegada.

Se giró, examinando el resto del claro. Todo parecía normal, o tan normal como podía serlo cualquier cosa en este extraño reino de Lewis Carrol y el Dr. Seuss, cuando su mirada se posó en otro punto carbonizado a una docena de metros de donde estaban, y su corazón dio un vuelco.

"Tenemos que darnos prisa. Alguien más llegó antes que nosotros".

30

Los demás se volvieron para ver la segunda mancha carbonizada y su significado estaba claro. Alguien más había entrado en el reino. Alguien más había venido por Cerrunos. La lista de posibles sospechosos que les vino a la mente era pequeña y ninguno de ellos era un buen augurio. Aluran encabezaba la lista, pero no era el único. Dados sus recientes encontronazos con los Príncipes del Caos, su rival bien podría ser uno de sus sirvientes, quizás incluso los cultistas del caos conocidos como los Vex. También podría ser un miembro de la Resistencia de Brynn, una misteriosa organización que trabajaba contra Aluran, pero cuyos miembros y objetivos, aparte de oponerse al Alto Dios, eran nebulosos en el mejor de los casos.

"¿Y ahora qué?" Preguntó Lex. "No es el mejor momento para holgazanear y hacer un picnic. Si alguien más llega a Cerrunos antes que nosotros..." Dejó el resto sin decir, pues todos sabían lo que quería decir. Si otra facción descubría cómo eliminar una *Divinidad,* entonces Gryph sería el primer objetivo. Si Aluran lo hacía, entonces el juego había terminado.

"Hay un camino", dijo Ovrym y señaló un hueco entre los árboles. Hubo un momento de silencio, mientras sus mentes se llenaban de visiones de la trampa obvia que implicaba la única ruta clara hacia adelante.

Gryph estaba a punto de decir que no había muchas opciones, cuando un dolor desgarrador estalló en el centro de su frente. Gritó y cayó de rodillas. En cuestión de segundos, varios pares de manos estaban sobre él, pero no podía ver a ninguno de ellos a través de sus ojos cerrados por la agonía.

Una ola de debilidad se extendió por él, como la aparición simultánea de la gripe, la mononucleosis y la enfermedad de Lyme. La bilis le subió a la garganta y sus músculos se agarrotaron. La madre de todas las migrañas le clavó picos de hielo en las sienes y en las cuencas de los ojos. El sudor le salía por todos los poros.

Estamos aquí Menaaire, déjanos quitarte parte de tu carga.

Gryph apenas oía la voz de Raathiel mientras se retorcía como un heroinómano en abstinencia. Cada centímetro de él empezó a arder, como si una colonia de hormigas de fuego se abriera paso hasta la superficie de su piel. Entonces, justo cuando su mente estaba a punto

de fracturarse, el dolor terminó, y una indicación llenó su visión.

Eres despojado de los poderes de tu Divinidad Prime.

Tu Divinidad Prime ha sido desactivada y permanecerá desconectada durante tu estancia en el Reino del Crepúsculo Perpetuo. Todas las bonificaciones de estadísticas, atributos o habilidades, así como todas las prebendas, bonificaciones y otros poderes que te haya concedido tu Divinidad Prime, serán eliminados durante tu visita.

Aquí no hay dioses, salvo el Gran Dios Cerrunos. La Gran Cacería ha comenzado.

"VAYA MIERDA", dijo Gryph. Varios pares de manos le ayudaron a ponerse en pie. Raathiel estaba allí lista para lanzar su magia curativa, pero Gryph le hizo un gesto para que no lo hiciera. "No hay nada que puedas hacer por esto, Raath". Hizo un rápido examen y el shock lo llenó. Se había *acostumbrado* tanto al poder de la *Divinidad Prime* que había olvidado cuánto había llegado a depender del artefacto.

Gryph dirigió su mirada hacia el interior para evaluar los daños. Todas las bonificaciones que había ganado al evolucionar su *Divinidad* habían desaparecido. De un plumazo tenía 200 puntos menos de *salud, resistencia, mana* y *espíritu.* Perdió otro montón cuando cada uno de sus *atributos* cayó en 15 puntos cada uno. Era más débil, más lento y menos enfocado que antes. Peor aún fue la pérdida de niveles de habilidad. Casi todas sus habilidades habían recibido un aumento cada vez que su *Divinidad* alcanzaba otro rango, lo que suponía seis niveles adicionales. La pérdida de estos niveles hizo que varias de sus habilidades pasaran del nivel *Aprendiz* al *Base*, llevándose consigo un montón de *Habilidades deRango*.

La pérdida más evidente fue que su *Grupo Grande de Aventureros se* redujo a un *Grupo de Aventureros.* Con ello, Gryph perdió el contacto con Agarathon, el miembro más reciente del grupo. Ya no escuchaba al arácnido de cristal en su mente, y la araña ya no tendría el beneficio de los *Boons* de Gryph.

Los ojos del otro se abrieron de par en par cuando Gryph terminó de explicar los estragos que le había causado la desactivación de la *Divinidad*. Lex, siempre protector, quiso regresar, pero un golpe certero de Vonn en la cabeza acabó con la idea.

"No sabemos cómo volver", dijo el templario.

"Oh, sí. Eso. Parece que nuestra única opción es el Camino de la Obvia Perdición ", murmuró Lex. Levantó su martillo y se tomó un momento para mirar a su alrededor. "Al menos este lugar es bonito".

Un cacareo insano y parlanchín recorrió el bosque detrás de ellos, como si la criatura que había vocalizado el sonido inhumano hubiera estado esperando el comentario de Lex. El sonido de ramas rotas se

dirigió hacia ellos y, al mismo tiempo, Agaratón y el *Grupo de Aventureros* huyeron en la otra dirección, por el Camino de la Obvia Perdición.

"Es como si esta mierda te siguiera, esperando a que digas algo estúpido", dijo Vonn, con la voz firme a pesar del ritmo de su carrera.

"¿Por qué todo es siempre culpa mía?" Lex balbuceó, con la cara roja por el esfuerzo y la vergüenza.

"Esta es la Gran Cacería", gritó Gryph por encima del sonido. "Tenemos que encontrar un lugar para hacer una parada. Raathiel, vuela, búscanos un terreno alto". La coatl giró y batió sus alas. Se elevó y atravesó el dosel.

~

LAS RAMAS AZOTABAN la cara de Gryph levantando ronchas y arañazos. Llevaban más de quince minutos corriendo, pero la locura que balbuceaba y aullaba estaba cada vez más cerca. Gryph sabía que pronto tendrían que girar y enfrentarse a la monstruosidad que los perseguía.

En cuanto había alzado el vuelo, Gryph había ordenado a Raathiel que girara y buscara lo que les seguía. *No dejes que te vea, y no dejes que se acerque,* le mandó con la fuerza de una orden de comandante. Ella lo reconoció y bajó la mirada hacia el goliath que los perseguía.

Ya sabían que la bestia era enorme, pues atravesaba el bosque sin más resistencia que la de un hombre corriendo entre los tallos de maíz. Sólo la naturaleza retorcida de los árboles y la cantidad realmente increíble de lianas habían impedido que la bestia los alcanzara hace tiempo, pero ese mismo follaje también la protegía de la vista de Raathiel.

Al darse cuenta de que no conseguiría una mejor vista sin ponerla en peligro, Gryph se centró en encontrar un terreno alto defendible. La coatl compartió su telemetría desde lo alto de las copas de los árboles y la verdadera extensión del reino de Cerrunos se hizo evidente. Era al menos del tamaño de los valles de su hogar, una maravillosa tierra de fantasía de montañas, bosques, lagos y ríos. Frente a ellos, una cascada brotaba de la cima de las montañas en el extremo del valle. Más allá, altos muros de niebla se alzaban entre las nubes que envolvían el crepúsculo. Gryph no sabía si el reino continuaba más allá de esos muros, pues ni siquiera la visión de halcón de Raathiel podía atravesar sus velos.

En el extremo opuesto del valle, en la dirección en la que les perseguía la criatura parlanchina, se alzaba una alta torre. El edificio retorcido parecía un híbrido de planta y piedra que crecía hacia arriba. Alrededor del edificio había grandes bestias aladas que no

parecían demasiado amistosas. Gryph apostaría su *Divinidad* a que Cerrunos se acobardaba entre sus muros.

A mí, envió Raathiel, atrayendo la atención de Gryph a su vista compartida mientras se lanzaba hacia un pequeño montículo rodeado de unas cuantas piedras salientes. No era perfecto, pero al menos les proporcionaría cierta protección, y les daba el terreno más alto.

Tal vez intuyendo sus intenciones, la criatura aulló y aumentó su ritmo, obligando a Gryph y a su equipo a hacer lo mismo. *Todos, tomen una poción de resistencia en cuanto lleguen a esa cubierta*. Empezar una batalla ya agotado era un camino claro hacia los errores y los errores significarían la muerte.

Irrumpieron entre los árboles y entraron en el pequeño claro. Vonn y Ovrym fueron los primeros, seguidos por Gryph y Errat y Agarathon, el arácnido de cristal. Lex, y sus a menudo vilipendiadas piernas rechonchas, llegó el último y, para colmo de males, el jadeante NPC tropezó con una roca y se plantó de cara en el suelo.

Antes de que el doloroso "uf" de Lex saliera de sus labios, la araña de cristal giró y se precipitó hacia Lex. Agarró al NPC abatido y lo arrojó sobre su espalda. Sorprendido, Lex luchó por encontrar un punto de apoyo en el suave caparazón de la araña, pero se agarró a un par de púas que sobresalían del tórax de la araña. Las patas de Agaratón tronaron y pronto él y Lex estuvieron detrás de las piedras y en la cima de la colina.

"¡Woohoo, Lex el Jinete Araña! ", gritó el NPC y empujó su martillo en alto.

"Lex deja a la araña", dijo Gryph en un tono calmado y endurecido por la batalla. "No es tu juguete". El NPC obedeció, sin ni siquiera una pizca de su habitual mohín y potenció su maul con energía *Espiritual*. "Agaratón, gracias y, por favor, ensarta toda la seda que puedas para frenar lo que sea que sea esta maldita cosa".

La araña bajó la cabeza en señal de reconocimiento y se puso a trabajar. Los demás se pulieron, mientras Gryph intentaba activar su ventaja de *liderazgo*, *Inspirar*, haciendo una mueca cuando recordó que la ventaja de nivel *Aprendiz* ya no estaba disponible para él.

"Mierda", murmuró en voz baja. *Si sobrevivimos a esto, tendré que aprender a confiar en mí mismo y no en un artilugio mágico de lujo, aunque sea uno tan potente como una Divinidad Prime"*. Se tomó una *poción de resistencia* y parte de su fatiga desapareció, pero la pérdida de doscientos puntos en los cuatro *Estadísticas* lo debilitó mucho más de lo que había estado en mucho tiempo.

Lanzó la *habilidad compartida de Auriel*, un hechizo *de magia vital* que permitía a Gryph compartir una de sus *habilidades* con su grupo *de aventureros*. Compartió su *ventaja de progresión de habilidades Lore*, que aumentaba la velocidad de avance de las habilidades de su grupo de

aventureros en un 50%. Le hubiera gustado tener un poder defensivo para compartir, pero al menos esto era algo. A continuación, se ha reforzado con *Escamas de demonio* y *Piel de piedra*, aumentando su resistencia al daño.

Justo cuando Gryph terminó, la bestia estalló entre los árboles en medio de una lluvia de ramas y hojas. Medía tres metros de altura hasta los hombros. Un cuello en forma de serpiente sostenía una cabeza bulbosa de reptil con un par de enormes ojos de insecto que sobresalían y una boca con una superpoblación de incisivos afilados con dientes de ciervo. Los vio y cacareó, sonando como un coche lleno de payasos locos. Una lengua de varios metros de largo salía de su boca, babeando grandes cantidades de saliva.

Cuatro largos y desgarbados brazos, cada uno de ellos con un trío de largos dedos con punta de garra, sobresalían de su costado. Sus piernas eran de triple articulación, con las rodillas dobladas hacia atrás. Hacia atrás se extendía una larga y sinuosa cola con una punta dentada en forma de lanza. La cola se movía de un lado a otro como si no estuviera bajo el control consciente de su dueño. Un par de alas demasiado pequeñas brotaban de su espalda. Batieron al azar, como si la bestia estuviera desesperada por emprender el vuelo, aunque sabía que nunca lo haría.

"Esta maldita cosa parece un dragón dibujado por un niño de siete años con problemas artísticos que ha tomado demasiado Dimetapp", dijo Lex y compartió su ventana de *análisis*.

Jabberwock (Aberrante etéreo) - Nivel: 66

Salud

Resistencia

Mana

Espíritu

2,125 / 2,125

3,476 / 3,476

0

0

Un Jabberwock es una visión de la locura hecha carne. Esta criatura etérea nace de las emociones desechadas de un ser poderoso. Es salvaje, imprevisible y devastadora cuando caza a los enemigos percibidos de su amo. Es un rastreador, cazador y asesino sin parangón.

Un Jabberwock puede atacar con su mordida, con cualquiera de sus cuatro manos con garras y con su cola con pinchos, pero su ataque más desconcertante podría ser su constante parloteo sin sentido que ha vuelto locos a los débiles de mente.

Fortalezas

Inmunidades

Debilidades
Regeneración, Parloteo de la locura.
Resistente a todas las esferas de la magia.
Cuchillas Vorpal.

ANTES DE QUE Gryph pudiera terminar de asimilar la información, la bestia comenzó a parlotear. Lo que había sonado como un murmullo aleatorio adquirió la apariencia de un lenguaje sin ningún indicio de puntuación adecuada.

"VUELTEABAN y tregujereaban y los deros trugones bramastoilbaban. Calentoreaba, y las viscotivas tovas Callooh Callay"

"¿Qué?" Preguntó Lex, con su mente tratando de encontrar un sentido en medio de la locura.

No lo escuchen, envió Raathiel, y una vez más compartió su fuerza mental a través del enlace. Su ayuda tardó unos segundos en estabilizar al grupo, pero todos, incluido Lex, mantuvieron sus mentes enteras. Gryph sacudió la cabeza y recuperó la concentración. Luego volvió a prestar atención a la descripción del Jabberwock y vio la debilidad de la criatura.

Tenemos que hacer una vía de ataque para Vonn, envió Gryph. El grupo asintió, ya que el enjuto maleante llevaba una espada vorpal, un arma mágica que aumentaba la posibilidad de asestar un *golpe crítico,* y la única *debilidad* que poseía el Jabberwock. *Raathiel, usa Potenciar Aliado con Vonn. Necesitará toda la ventaja que pueda conseguir.*

El Jabberwock, o bien se dio cuenta de que sus tonterías ya no eran efectivas, o bien intuyó de algún modo su plan, rió y gritó y luego dio una voltereta hacia ellos. El primero en sentir su inane ira fue Agaratón, que fue víctima de una patada estilo breakdance que lo hizo volar hacia el bosque. Gryph esperaba que el arácnido siguiera vivo, pero no podía prestar atención para comprobarlo.

El Jabberwock volvió a girar, dando una patada con otra pata, mientras giraba hacia los lados como si estuviera compitiendo en el peor concurso de baile interpretativo del mundo. La parte inferior de su pie golpeó el apresuradamente erigido *Escudo de Éter* de Errat. El escudo absorbió la mayor parte del ataque antes de derrumbarse, haciendo que Errat cayera al suelo.

Esta cosa es un maestro del kung-fu borracho al estilo de Jackie Chan, Lex envió a través del enlace. *Espera lo inesperado*.

Gracias por ese obvio e inútil consejo, envió Ovrym mientras se agachaba bajo uno de los brazos oscilantes del Jabberwock. El ágil xydai con un solo brazo saltó sobre la rodilla de la criatura que estaba orientada hacia atrás, se impulsó y bajó su *Sable de Metal Sangrante* sobre uno de los hombros del Jabberwock.

La hoja cortó el brazo, y el Jabberwock aulló de dolor y rabia, deteniendo su inane parloteo. Ovrym se desprendió de su pierna justo cuando su cola con punta de lanza atravesó el lugar que había ocupado. El Adjudicador parecía estar fuera de peligro, cuando otro de los brazos del Jabberwock salió disparado en un ángulo imposible y golpeó al xydai en el estómago. Ovrym aterrizó con fuerza, pero entre un gruñido de dolor, dijo que estaba bien.

El Jabberwock se detuvo, miró su muñón cortado y siseó, como si estuviera enfadado por el hecho de que el brazo tuviera el descaro de desprenderse de su cuerpo. Esto dio un pequeño respiro al equipo, que formó otra cuña defensiva. Entonces, con un chirrido como el de un saco de carne podrida que salpica el suelo, otro brazo explotó del muñón del Jabberwock, tan sano y mortal como el original.

"¿Mierda McWhatTheFuck?" Lex gritó. "Odio esta cosa".

31

Saber que la hoja vorpal de Vonn era la única arma que poseían capaz de dañar al Jabberwock fue un golpe en las tripas, sobre todo porque la bestia tenía más de 2.000 de *Salud* y era 50% resistente a toda esfera de magia. Tal vez buscando puntualizar este punto, el Jabberwock sostuvo su brazo vuelto a crecer ante él y retorció los tres largos dedos mientras gritaba de nuevo.

"Estoy seguro de que nos dijo que nos fuéramos a la mierrrr", dijo Lex.

Una parte de la mente de Gryph se rió ante la inesperada autocensura de Lex, observando que el NPC sólo se volvía totalmente vulgar cuando estaba estresado o sorprendido. El Jabberwock baló más tonterías y luego enroscó su cuerpo en un Uróboro y rodó hacia ellos usando un par de brazos para empujarlo.

La rueda de la muerte Jabberwock se abalanzó sobre Lex y Errat, aplastándolos contra el suelo húmedo. Con un brazo cambió de dirección y se dirigió hacia Vonn. El templario se mantuvo firme hasta el último momento y entonces utilizó su habilidad de rango *Esquiva, Cambio,* y desapareció, sólo para reaparecer a unos metros de su posición original. *Garra de Argent*, su espada corta vorpal, se abalanzó sobre el brazo que controlaba la dirección y la velocidad del Jabberwock con su fina hoja blanca.

La hoja atravesó el enjuto brazo con más facilidad que un fideo mojado. El Jabberwock, ahora desequilibrado y sin la mitad de su fuerza motriz, se tambaleó sin control y se estrelló contra un árbol. Tardó apenas un momento en recuperarse y cacareó ante el muñón de su segundo brazo amputado, con los ojos muy abiertos por la ira. Levantó el brazo amputado y lo apuntó hacia Vonn, con la muñeca colgando sin fuerzas.

"EL MANXOSO enemigo hizo pedazos los deros trugones bramastoilbaban"

Luego se echó hacia atrás y lanzó el brazo hacia Vonn, como si fuera un centurión lanzando una lanza. El semielfo se echó a un lado cuando el brazo-lanza pasó volando y se estrelló con un golpe húmedo contra un árbol. El Jabberwock farfulló con rabia y se precipitó hacia Vonn.

Gryph era el más cercano, pero se dio cuenta de que el Jabberwock alcanzaría a Vonn antes de que pudiera prestarle ayuda. Sacó un par de cuchillos arrojadizos, pero un escalofrío golpeó su corazón. No *será suficiente*. Entonces una voz mental tranquilizadora llenó su mente.

Tengo este Menaaire. Raathiel se abalanzó desde arriba y activó su poder *Aumentar tamaño 2.* Ante los ojos de Gryph, su compañera creció hasta triplicar su tamaño anterior. Donde antes tenía el tamaño de una gran ave de rapiña, ahora era casi del tamaño de un pequeño avión. Se lanzó sobre la cabeza del Jabberwock y soltó *Aliento de Llamas*. Un chorro de llamas doradas salió de la boca de Raathiel y envolvió la cabeza de la bestia.

La resistencia de la criatura a todas las formas de magia redujo el daño a la mitad, pero el fuego sagrado de Raathiel cegó a la criatura por un momento mientras su cabeza estallaba en llamas. El Jabberwock gritó y agitó los brazos que le quedaban en forma de abanico, intentando asestar un golpe a Raathiel.

Pero la chica de Gryph era demasiado inteligente y ágil y había girado sobre sí misma, acercándose a la cabeza del Jabberwock. Enrolló su ya considerable longitud alrededor del cuello serpenteante de la bestia y atacó con velocidad de reptil, hundiendo sus colmillos en su cuello.

Su veneno se introdujo en el torrente sanguíneo de la aberración y liberó su mordisco. El Jabberwock lanzó su cola con púas hacia Raathiel, pero el veneno había afectado a la criatura con una desventaja de *lentitud* y el coatl evadió el ataque.

Gryph alcanzó a Vonn y lo puso de pie. El maleante asintió con un gesto de agradecimiento. Gryph tiró de él hacia su cuña defensiva. Antes de que llegaran a un lugar seguro, el Jabberwock se lanzó hacia adelante. A pesar de la desventaja, Gryph sabía que los alcanzaría antes que a los demás.

"¡Amigos Gryph y Vonn, agáchense!" gritó Errat.

Un aullido de rabia incoherente llenó el pequeño valle y Gryph vio cómo el warborn lanzaba a Lex sobre ellos. La locura en los ojos de Lex le dijo a Gryph que había activado su don racial *Sed de Sangre Ordoniana,* potenciando su destreza ofensiva. Lex levantó su brillante *Mazo de Poder Sagrado* sobre su cabeza y lo hizo caer como un loco que intenta ganar una partida de Aplasta el topo con un mazo.

El arma aterrizó sobre la cabeza del Jabberwock ralentizado con un crujido enfermizo y se hundió profundamente en el cráneo. El impulso de Lex lo llevó más allá de la bestia serpentina, y se plantó con fuerza en el suelo del bosque.

El Jabberwock se desplomó sobre una rodilla, su cabeza parecía una sandía aplastada colgando de un cuello inerte. Por un momento, Gryph pensó que todo había terminado, pero entonces el cuello de la

criatura volvió a levantarse y su cráneo se expandió hasta recuperar su forma normal. Durante todo ese tiempo, el Jabberwock siguió parloteando. Abrió la boca de par en par y siseó, desparramando salivazos en un amplio abanico. Un momento después, casi con indiferencia, se echó hacia atrás y agarró a Lex por el tobillo.

Gryph y los demás se precipitaron hacia delante sin preocuparse por su propia seguridad. Sea lo que sea lo que la cosa tenía planeado para Lex, no sería bueno. Ovrym estaba más cerca y fue el primero en sentir el impacto del garrote Lex del Jabberwock.

Con un golpe lateral, el Jabberwock aplastó al corpulento ordoniano contra Ovrym, enviando al xydai volando hacia el bosque. El siguiente golpe eliminó a Errat, y un tercero hizo retroceder a Gryph una docena de pasos, con su cuerpo estallando de dolor. Lex, por suerte, quedó inconsciente, pero no sobreviviría mucho más.

Vonn esquivó a la izquierda el garrote de Lex, y luego a la derecha el ataque de otro brazo. Su espada blanca se lanzó, eliminando el brazo. El Jabberwock siseó a Vonn y su cola de lanza arremetió contra el maleante, cuya suerte se había agotado.

Gryph vio con horror cómo la cola dentada se precipitaba hacia Vonn, sabiendo que no podía hacer nada para detenerla. Justo antes de ensartar al templario, se detuvo, sujeta por varios hilos de telaraña. Agarathon se había unido a la lucha, y su momento no podía ser mejor.

El Jabberwock escupió con rabia e invirtió el ángulo de su cola. Voló hacia atrás y perforó el costado del tórax de Agaratón. La araña se desplomó, con un ichor azul que brotaba del agujero rasgado en su costado. El monstruo balbuceante volvió a centrar su atención en Vonn y lanzó a Lex por debajo del hombro hacia el maleante.

Un BOOM estremecedor llenó el valle y el hombro del Jabberwock explotó en una nube de sangre. Lex, con el brazo del Jabberwock todavía agarrado a su tobillo, voló de cabeza y desapareció en el bosque. El Jabberwock miró la extremidad que le faltaba y farfulló sin sentidos. Los ruidos de aplastamiento aumentaron una vez más cuando el brazo comenzó a regenerarse, pero esta vez Vonn no esperó.

Saltó sobre la rodilla de la criatura, se impulsó, giró y con un tajo limpio, le quitó la cabeza al Jabberwock. La bestia cayó de rodillas mientras Vonn rodaba sobre ella. Su cabeza rebotó varias veces y se posó cerca de Gryph. Sus ojos miraron hacia arriba y lanzaron una mirada de puro odio antes de hablar por última vez.

"Galofrante", dijo, y entonces su lengua de un metro de largo salió de su boca y se posó sobre la bota de Gryph, dejando una capa de saliva llena de mucosidad. Gryph hizo una mueca y apartó la cabeza de una patada. Salió volando hacia el tronco de un árbol, rebotó en el suelo y se quedó en silencio.

32

La cabeza de Gryph se giró, buscando el origen del estruendoso disparo que probablemente había salvado todas sus vidas. El sonido era tan familiar para Finn Caldwell, pero tan extraño para Gryph y su vida en los Reinos, que su inquietud aumentó.

En lo alto de una pared rocosa que sobresale, a unos 800 metros de distancia, se alzaba la silueta de una mujer, con la mano en la cadera y lo que parecía ser un rifle apoyado en su hombro. No podía distinguir ningún rasgo, ya que las sombras del crepúsculo ocultaban su rostro. Sin dejar de mirarla, Gryph envió a Raathiel a lo alto.

"Encuentra a Lex y cúralo. Pero mantente agachado. Hasta que sepamos quién es esa mujer y qué quiere, no te conviertas en un blanco fácil".

Raathiel trinó y se lanzó hacia el cielo. Compartió su telemetría con el grupo y pronto encontró a Lex. El ordoniano estaba vivo pero inconsciente. Varios de sus miembros estaban doblados en ángulos extraños y la sangre manaba de los cortes en su cabeza. Un fuego dorado brotó de Raathiel mientras se enroscaba alrededor de Lex, vertiendo energía curativa en su cuerpo. Las heridas de la cabeza fueron las primeras en cerrarse. Luego, con suaves constricciones, Raathiel volvió a colocar los huesos rotos de Lex en su sitio y los llenó de más luz curativa. El NPC gimió, pero no abrió los ojos.

Vivirá.

Gracias Raath, dijo Gryph. *Quédate con él. Pronto estaremos con ustedes.*

Gryph se giró para ver a Errat arrodillado junto a la forma tendida de Agaratón. El arácnido de cristal no se movió y Errat agachó la cabeza con tristeza. Vonn se arrodilló junto a la araña y colocó una mano entre sus racimos de ojos.

"Gracias", dijo y luego se puso de pie, con los ojos rebosantes de lágrimas. "¿Debemos hacer algo por él?"

"No es más que una cáscara", dijo Ovrym, se arrodilló y cortó el abdomen de la araña. Los demás le miraron en silencio, atónitos. Parecía incorrecto profanar el cuerpo de un camarada caído de esa manera, aunque se tratara de un arácnido gigante. Después de unos momentos de trabajo pesados, Ovrym le entregó a Gryph tres grandes sacos. "Su alma ya ha pasado más allá de los velos grises", dijo Ovrym.

"A los suyos no les importa el cuerpo que queda. No necesitamos hacer nada más que recordarlo, pero estos pueden ser útiles".

Con un profundo suspiro, Gryph añadió el nombre de Agarathon a su creciente lista de camaradas caídos. "Le diremos a su madre lo que hizo hoy aquí. Su nombre seguirá vivo". Gryph aceptó de mala gana el botín que Vonn identificó como *Glándulas de Seda de Araña Empíricas*. Con una mueca de desagrado, Gryph las guardó en su mochila.

Vonn cerró los ojos y suspiró con fuerza, como un hombre que intenta controlar sus emociones. Se acercó al cadáver del jabberwock y hundió su espada en el pecho de la bestia, donde supuso que debía estar el corazón. No dio ninguna explicación. Todos temían que la monstruosidad que se regeneraba no estuviera muerta. El golpe fue casi simbólico y uno a uno los demás se unieron al ritual del templario. Cuando terminaron, el cadáver del jabberwock yacía en varios pedazos.

Vonn se arrodilló y aserró la punta de lanza que sobresalía de la cola de la bestia y se la entregó a Gryph. Gryph trató de *identificar* las propiedades del botín, pero su talento de *identificación*, otro don de su *Divinidad Prime*, no estaba disponible. Confiando en los instintos de Vonn, Gryph guardó la púa de la cola en su mochila. Sospechaba que alguien en Dar Thoriim podría utilizarla.

Eso suponiendo que salgamos vivos de este lugar, pensó para sí mismo.

El grupo se dirigió a Lex, y Gryph ordenó a Raathiel que explorara hacia adelante y vigilara a su misterioso benefactor. *Pero mantente oculto. No quiero que piense que eres una amenaza. Esa arma es muy peligrosa*. Gryph sintió que Ovrym se tensaba a través del enlace y se volvió hacia el xydai. El xydai no dijo nada mientras devolvía la mirada a Gryph. Al darse cuenta de que había preocupaciones mayores, Gryph ocultó esa curiosidad.

Errat fue el primero en llegar a Lex. Se sentó con las piernas cruzadas y acunó en su regazo la frente ensangrentada del NPC. El gigantesco warborn acarició la cara de Lex, limpiando algo de sangre. Lex gimió y se inclinó hacia el contacto.

"Hmmm, sí, es tan suave como el culito de un bebé, Yrriel", murmuró Lex, apenas consciente.

La carcajada de Errat sacudió al adormecido NPC hasta despertarlo, sus ojos desorbitados y su mente alertando de la anormal situación. "Eh, amigo... ¿qué haces?"

"Suave como el culito de un bebé", repitió Errat, arrancando un poco de sangre seca de la barba de Lex. Lex se levantó con un gruñido de dolor. Gryph extendió una mano y levantó al ordoniano para ponerlo de pie.

"Gracias", murmuró Lex y Gryph supo que no hablaba de la mano

levantada. "Uf, todo duele. ¿Ese cabrón realmente me usó como garrote?"

"Lo hizo amigo Lex, tu robusta circunferencia fue un excelente garrote". Errat sonrió, sin entender que sus palabras no eran el cumplido que pretendía.

"Sí, eh, gracias, creo". Lex se estiró, tratando de recuperar la comodidad en sus tiernos músculos. "Al menos dime que Vonn le cortó la cabeza a ese loco bastardo".

"Lo hice, y debo decir que con tu robusta circunferencia fuera de mi camino la tarea fue mucho más fácil. Tuve mucho más espacio para maniobrar"

"Me alegro de poder ayudar", dijo Lex, negándose a morder el anzuelo.

"Nos están observando", dijo Ovrym y señaló un grupo de arbustos. Las ramas se estremecieron y una pequeña esfera de latón con alas rápidas de colibrí planeó desde las sombras. En el centro de la esfera había un gran ojo, cuyo iris se movía de uno a otro, antes de posarse en Gryph. Lo miró sin pestañear durante varios segundos, le guiñó un ojo tímidamente y luego salió volando hacia la misteriosa mujer de la colina.

Raathiel, ¿ya la viste?

Sí Menaaire, enviando imágenes ahora.

La vista en la cima del acantilado apareció en la visión del *Grupo de Aventureros*. En ella se veía a una mujer elfa de pelo negro, bastante baja para su especie, ya que medía aproximadamente 1,70 metros. Sus ropas de carretera, harapientas y polvorientas, la hacían parecer un extra en las extrañas películas del oeste que se habían puesto de moda hace una década en la Tierra. Llevaba un sombrero de ala pequeña que recordaba al de un cazador australiano del interior del país, unos pantalones de cuero y una camisa de color. En sus caderas llevaba un par de revólveres familiares, aunque de extraña construcción.

Estaba de pie, sin moverse mucho desde que Gryph la había visto. El rifle seguía colocado despreocupadamente sobre su hombro, como si no tuviera ninguna preocupación en el mundo. El arma le recordaba a una carabina de la época de la Guerra Civil, con el cañón cubierto de intrincadas runas. Gryph no sabía cómo funcionaba el arma, pero sabía que de alguna manera tenía que ver con la magia.

Sintió que Ovrym se tensaba aún más a través del enlace.

¿Qué pasa? preguntó al xydai.

Conozco esas armas y al hombre al que pertenecen.

Antes de que Gryph pudiera comentar, la mujer miró directamente al lugar oculto de Raathiel y habló. "¿Vas a salir Gryph? Te prometo que no muerdo, mucho".

A su izquierda, Lex lanzó un grito de sorpresa y compartió su

análisis con el grupo. El ordoniano se volvió hacia Gryph, con una sonrisa confusa en el rostro.

"Eris", dijo Gryph, devolviendo la sorpresa a su NPC. Eris, también conocida como Milena Ortiz "Mo" Yeung, era de la Tierra. Una mujer que había ayudado a Gryph y a Lex a entrar en los Reinos, dándoles la misión de salvar a Brynn. Les había dicho que la buscaran al entrar en los Reinos y les había dado el mapa de la mazmorra de inicio en la Guardia de Harlan, donde podrían haber ganado un botín fácil y XP.

Eso fue antes de que el Alto Dios Aluran apareciera y arruinara su entrada en los Reinos, separando a Gryph y a Lex. Gryph acabó atrapado en el Túmulo, donde se enfrentó a un renacido no muerto que se alimentaba de almas. Lex, por su parte, había quedado atrapado en un bucle temporal en el que se había vuelto un poco asesino, pero también había conocido a Vonn, que era la razón por la que todos estaban vivos.

"¿Vienes o vas a hacer esperar a la chica todo el día?" dijo Eris con una sonrisa torcida.

Sin otra opción, el grupo se dirigió hacia Eris.

"Típica mujer, siempre queriendo que los chicos acudamos a ellas", murmuró Lex. "¿Tengo razón amigos?"

"¿Qué sabes de las mujeres?" preguntó Vonn, sus palabras llevaban un signo de interrogación, aunque su tono no.

"¿Qué? ¿Yo? Toneladas de cosas, he visto como todas las comedias románticas que se han hecho". Extendió una mano en dirección a Eris. "Eris es una chica sola en el mundo. Ve a un chico al que cree que puede confiarle su corazón, pero no está segura de que le guste, porque no es su tipo normal, pero sigue sintiéndose atraída por él y, a pesar de todas sus diferencias, al final todos sabemos que acabarán juntos".

"¿Eres tan delirante como para creer que eres el 'chico' de esta absurda fantasía?" preguntó Ovrym.

"Por supuesto que no. Estoy como en una relación seria", dijo Lex con irritación fingida. "Aunque Yrriel ha hecho algunas insinuaciones". Se detuvo, dándose cuenta de que había dicho demasiado, y para su crédito, Vonn dejó pasar el asunto.

Varios minutos después llegaron a la base de la colina. Gryph y Vonn se habían sumergido en el *sigilo* y se dirigían al borde del claro. Eris estaba en el mismo lugar, con su rifle sostenido suavemente con ambas manos, mirando fijamente su escondite. Su postura no era amenazante, pero le decía a Gryph que estaba preparada, y capaz, de defenderse si a Gryph se le ocurría algo.

Es mejor ponerse a trabajar, mandó Gryph y luego se puso de pie y avanzó hacia Eris. Ella lo miró de arriba abajo, igual que cuando se desnudó para entrar en la plataforma de integración neural para

entrar en los Reinos. Una sacudida de energía nerviosa lo recorrió. ¿Su cuerpo seguía en la plataforma de integración neural? ¿Estaba, estaba él, todavía vivo? ¿Y qué hay de Doc, el desgraciado médico que había sido su única compañía durante las últimas horas de su vida como Finn Caldwell?

"Me sorprenden algunas de tus elecciones, pero en general tengo que decir que bien hecho Finn".

"Llámame Gryph", le dijo con desconfianza y vio cómo sus ojos se abrían de par en par.

"El grifo siempre hace lo correcto", susurró Eris.

Los demás se abrieron en abanico detrás de él y Raathiel aterrizó suavemente enroscándose alrededor de la parte superior de su brazo y sus hombros. Eris no podía apartar los ojos del brillante abrigo. Ovrym pasó junto a Gryph y atrajo la mirada de Eris. Sus ojos se mantuvieron en Ovrym durante unos largos momentos antes de cambiar a Vonn y luego a Errat. Mostró un mínimo indicio de conmoción cuando vio al nacido de la guerra, pero contuvo su sorpresa.

"Vaya grupo variopinto has reunido en torno a ti, Gryph".

"Bonitas armas", replicó Gryph, ignorando su comentario y asintiendo a las armas de fuego de Eris. "No son exactamente estándar. ¿Te importa decirme dónde las has conseguido?"

Eris volvió a mirar a Ovrym. "Tú debes ser Ovrym. Durnal me habló de ti".

Gryph no reconoció el nombre, pero el xydai sí. Ovrym le devolvió la mirada, su respiración tranquila enmascaraba la agitación que desprendía el hombre. La tensión aumentaba a medida que el silencio se prolongaba. Como ocurría a menudo, la incapacidad de Lex para soportar el silencio triunfó sobre las gracias sociales.

"¿Quién demonios es Durnal?"

"Él es mi compañero. No mucho después de nuestra llegada a Korynn nos separamos. Él era un vigilante, uno de una organización de oficiales de la ley independientes que trabajaban frecuentemente con mi orden, los Adjudicadores. Juntos vinimos a Korynn en busca de mi mentor, el maestro Zyrrin".

"El adjudicador que vino en busca de una *Divinidad Prime*, ¿mi *Divinidad Prime*?" dijo Gryph.

"Sí", dijo Ovrym, y se volvió hacia Gryph, con los ojos llenos de desesperación, traición e ira. "Durnal fue el único dispuesto a arriesgar su vida para ayudarme". Se volvió hacia Eris. "Está muerto, ¿verdad?"

"Sí", dijo Eris, con un tono duro, como quien lucha por resistir emociones difíciles. "Murió salvando mi vida. Cuando tengamos tiempo, te hablaré de su sacrificio". El xydai la miró durante varios latidos antes de asentir.

Durante los siguientes minutos, Eris y Ovrym explicaron cómo las

armas de Durnal, ahora de Eris, estaban *enlazada al alma* y *cifradas,* y probablemente eran las únicas tres en todo Korynn. Gryph ya estaba familiarizado con el concepto de Enlace de *Almas, ya* que su mochila llevaba ese encantamiento. Impedía que nadie accediera a su mochila sin su permiso, convirtiéndola en su Fort Knox particular. Había aprendido por las malas que ninguna cerradura era 100% segura cuando el Aberrante había entrado en su mochila. Pero ese esfuerzo le había costado un gran esfuerzo y casi había matado al que era Príncipe Regente de Sylvan Aenor.

Sin embargo, un objeto *Cifrado* era un concepto nuevo para él. Tal y como lo explicaba Ovrym, *el Cifrado* era un proceso místico que bloqueaba un objeto, impidiendo que otros aprendieran a construir los suyos. La Orden de los Vigilantes era el único grupo que entendía la tecnología y, conociendo el poder de sus armas y el peligro de liberarlas en los Reinos, hacía tiempo que habían bloqueado la tecnología. Hasta la fecha, por lo que Ovrym sabía, nadie había roto las protecciones de la tecnología, asegurando el monopolio de la Orden de Vigilantes sobre las armas. Gryph comentó que restringir el acceso al armamento solía conducir a la tiranía.

"Por eso he dedicado mucho tiempo a intentar romper su encriptación", admitió Eris.

"¿Admites haber violado el Código del Vigilante?" preguntó Ovrym atónito.

"Sí, pero como no soy una vigilante, al menos no una hermana juramentada de la Orden, entonces no necesito cumplir sus reglas".

"Durnal siempre fue un poco rebelde", dijo Ovrym, y permitió que algo de su dolor llenara su voz.

"Dijo lo mismo de ti".

"¡¿Este tipo?!" Lex gritó conmocionado. "¿Un rebelde? Es el imitador de Joe Friday más estricto y con más personalidad que he conocido. Y me refiero a la versión de Dan Ackroyd, no a la de Jack Webb".

Ovrym le dirigió a Lex una mirada que decía "nadie sabe, ni le importa de qué estás hablando" y luego se volvió hacia Eris. "Así que, o Durnal te ha dado sus armas y te ha enseñado a usarlas, o eres una mentirosa que puede romper un *Enlace de Alma* y un *Cifrado*". Gryph podía ver que el xydai quería creer que ella estaba en lo cierto, pero algo lo retenía.

"Bueno, para mí es suficiente", dijo Lex. Los demás se volvieron hacia él, buscando una explicación. Lex les puso su patentada cara de "no es obvio". "Ni siquiera nuestra mala suerte es tan mala como para obligarnos a conocer a dos personas que pueden romper un *Enlace de Almas*. Si a eso le sumamos lo *del Cifrado,* las probabilidades son astronómicas". Lex sonreía como un eterno estudiante de C que de

alguna manera sacó un sobresaliente en su último examen sin haber estudiado.

"Me encuentro de acuerdo con la lógica de Lex", dijo Ovrym, con un tono que no sonaba demasiado feliz por ese hecho. Se volvió hacia Eris. "Tenemos una distensión, por ahora. Pero en el momento en que muestres el más mínimo indicio de traición, te mataré, y esas armas no te salvarán". Ovrym se dirigió al borde más alejado de la colina, poniendo espacio entre él y el recordatorio físico de la muerte de su compañero. Vonn lo siguió y le puso una mano en el hombro. El xydai inclinó la cabeza en señal de agradecimiento.

"¿Por qué estás aquí?" Gryph preguntó, volviendo su mirada a Eris

"La misma razón que tú, sospecho", dijo Eris y señaló con la cabeza en la distancia hacia la extraña torre. "Vine a buscar al Dios Abandonado".

"¿Qué demonios quieres con él?" Lex preguntó.

"Eso está por encima de tu cargo, chico", respondió Eris y sonrió a Gryph.

"¿Chico?" Lex murmuró. "Te das cuenta de que te superamos en número, seis a uno".

"Me gustan las peleas justas", replicó Eris y se llevó la mano al cinturón, con el dedo índice golpeando ligeramente como un pistolero que se prepara para desenfundar.

Gryph abrió la boca para calmar la situación cuando un relámpago dentado estalló desde la capa perpetua de nubes de arriba y se clavó en el mismo claro al que habían llegado. Gryph se tapó los ojos con el brazo y, un instante después, un trueno los cubrió.

"Mierda. Pensé que tendríamos más tiempo", dijo Eris, con el miedo pintando su rostro por primera vez. Metió la mano en una bolsa que tenía a su lado, sacó un orbe dorado y lo lanzó al aire. De él brotaron alas de colibrí y se abrió, revelando un globo ocular escrutador. Eris miró desde el claro de llegada hacia la torre, sin ninguna bravuconería ni broma. "Tenemos que irnos. Ahora".

"¿Por qué?" Lex preguntó, y entonces el aullido de un jabberwock llenó el valle. "Oh, eso".

"No es el jabberwock lo que temo, sino a quién fue convocado para luchar".

"¿Y quién es ese?" Preguntó Gryph, con las garras del miedo atravesando su cuerpo.

Eris le miró fijamente a los ojos. "Es Aluran. Vino por Cerrunos". Luego, sin otra palabra, echó a correr.

33

Eris los conectó a la telemetría procedente de su *dron Ojo de Halcón mientras corrían*. Lo que reveló les hizo correr más rápido. Un jabberwock se precipitó a través de los árboles, con un cacareo de locura. Escupió algún insulto inane al dron, pero Eris se aseguró de mantener el dron fuera de su alcance.

El jabberwock irrumpió en el claro. En el centro de otra mancha de tierra carbonizada estaba Aluran. Había caído de rodillas, al igual que Gryph después de perder sus propios poderes de la *Divinidad*. Gryph sonrió ante la expresión de dolor y conmoción que pintaba el rostro del Alto Dios.

La Divinidad de Gryph tenía menos de seis meses de evolución, pero su desactivación seguía sintiéndose como si un camión Mack lleno de tequila hubiera atravesado su cerebro. Aluran había estado evolucionando su *Divinidad* durante medio siglo y Gryph esperaba que el sufrimiento del déspota asesino fuera exponencialmente peor.

Sería justo, envió Raathiel.

La risa de Gryph fue la última que soltó en algún momento, mientras el Alto Dios, resplandeciente en una cota de malla de oro brillante, se ponía en pie y desenvainaba su espada de dos manos. Apuntó al jabberwock en señal de desafío.

El jabberwock chilló en un tono agudo y cargó.

"Dioses, suena como una Mariah Carey desafinada", dijo Lex, su cara se enroscó de molestia.

Aluran no se movió mientras la loca criatura iba por él. La calma del hombre era desconcertante y, a pesar de que Aluran era su enemigo, los instintos de Gryph bullían en su interior, gritando "muévete, muévete". El jabberwock se acercó y luego giró sobre su talón trasero, como una bailarina haciendo piruetas. Uno de sus brazos se dirigió hacia el Alto Dios, con unas garras mortales que se dirigían a su cara.

En el último segundo, el Alto Dios brilló y se encontraba en otro lugar. El jabberwock tropezó con el espacio vacío, lanzando otro brazo y su cola hacia el nuevo lugar de Aluran. La cola encontró su objetivo y se clavó en la hendidura del ojo del casco de Aluran.

Gryph exhaló conmocionado, pero en lugar de desplomarse en un montón y en un géiser de sangre, Aluran parpadeó y volvió a

formarse, esta vez detrás del jabberwock. La espada de dos manos se cortó hacia abajo y uno de los brazos del jabberwock cayó al suelo. El jabberwock cayó y rodó, convirtiéndose de nuevo en una rueda Uróboro de la muerte. El brazo no volvió a crecer.

"Oh, genial", dijo Lex entre respiraciones agitadas. "La espada del Alto Idiota es vorpal, porque por supuesto que lo es".

"¿Cómo lo hace?, sea lo que sea" preguntó Gryph al NPC. Lex entrecerró los ojos, haciendo uso de su Dominio del *Análisis*.

"Se llama *El Doppelgänger del Arlequín*. Pero no puedo decir si es una *Boon*, una *Ventaja* o algo más. No creo que *Analizar* funcione tan bien a través del globo ocular volador de Eris". Hizo una pausa por un momento. "Que, por cierto, es un poco espeluznante".

"¿Prefieres que no podamos ver?" preguntó Ovrym, ganándose una mirada de agradecimiento de Eris por la inesperada ayuda.

"No, claro que no, yo sólo..." Otro cambio borroso interrumpió la queja de Lex y Aluran desapareció y reapareció de nuevo, esta vez eliminando la cabeza del jabberwock con un movimiento hacia atrás de su enorme espada con una sola mano. La cabeza de la bestia rebotó hacia el dron oculto, aterrizando boca arriba para que el *Grupo de Aventureros* pudiera ver cómo escupía su último aliento y rezumaba una asquerosa papilla amarilla por la boca.

El dron de Eris pasó su visión de la cabeza del jabberwock a Aluran justo a tiempo para que su ala fuera ensartada por una daga arrojadiza, inmovilizándola contra un árbol. El Alto Dios se acercó al dron que chisporroteaba y lo miró a los ojos. "Le haré una oferta única, señorita Yeung. Huya. Encuentra una cueva en algún rincón lejano del reino de mi hermano y mantente alejada de mi camino. Hazlo y te dejaré vivir. Ponte en mi camino y te mataré, lentamente una y otra vez. Habrá dolor".

Aluran levantó la mano y aplastó el *dron Ojo de Halcón* entre el pulgar y el índice sin más esfuerzo que el de un hombre aplastando un mosquito.

"¿Soy el único que encuentra esto impresionante y aterrador a la vez?" Preguntó Lex.

"Es la mejor noticia que podíamos esperar", replicó Gryph.

"¿Qué?" Dijo Lex.

"Aluran habló con Eris".

"Sí, ¿y?"

"No hizo ninguna mención a nosotros, ni a nadie más, así que..."

"No sabe que Errat y los amigos de Errat están aquí".

"Exactamente", dijo Gryph, sonriendo al warborn, sorprendido por el alivio que le producía el darse cuenta. "Aluran cree que estoy muerto. Tenemos que usar eso a nuestro favor".

"¿Cómo?" Preguntó Lex.

"Dejemos que piense que ha ganado". Gryph dijo, su mente comenzó a formar una idea. "Luego lo atraemos a una trampa".

"Tengo un lugar", dijo Eris y aumentó su velocidad. Eris levantó el brazo y señaló hacia la torre en la distancia. "Ese es el Archivo, el hogar de Cerrunos fuera de casa. Sigue mi consejo y no te acerques a esos murciélagos voladores. Son un negocio sucio".

"¿Peleaste con uno?" Preguntó Vonn.

"No, pero me acerqué lo suficiente a uno en mi primer día aquí para saber que no quiero luchar contra uno. O tal vez fue el día después de mi llegada. El tiempo funciona de forma extraña aquí, así que no estoy segura. Basta con decir que fue el primer lugar que revisé después de matar a mi jabberwock".

"¿Mataste a un jabberwock, tú sola?" preguntó Ovrym, dirigiendo a Eris una nueva mirada de respeto.

"Una bala vorpal entre los ojos hace maravillas".

El grupo se quedó en silencio y una ola de respeto por las habilidades de supervivencia de Eris fluyó por todos ellos.

"¿Cómo sabías que necesitarías un arma vorpal?" preguntó Gryph.

"De la misma manera que sé que Cerrunos se esconde en el Archivo. Tuve una agradable charla con uno de los Buscadores de Dioses Abandonados. Fue bastante servicial. Aprendí mucho de él, incluido el *encantamiento de entrada*".

"¿Servicial?" Dijo Lex, mirando a la pequeña mujer.

"Quiere decir que lo torturó", dijo Vonn.

"Si quieres saberlo, usé el suero de la verdad".

"¿Qué es un Buscador?" Preguntó Gryph.

"Un siervo de Cerrunos encargado de salir a los Reinos y encontrar información, secretos ocultos, hechizos poderosos y raros, códices, artefactos y similares. Aparte de Lex, los Buscadores son los únicos con capacidad para entrar en este lugar".

"Evidentemente no", dijo Ovrym, mirando detrás de ellos. En algún lugar, ahí fuera, venía Aluran.

"Sí, él también". Eris pareció preocupada por un momento. "Esperaba que matar al Buscador le impidiera contar sus secretos a nadie más. De alguna manera, Aluran aprendió a hacerlo igualmente".

"Mataste al Buscador", dijo Gryph, con un tono de juicio en su voz.

Eris le miró fijamente a los ojos. "Lo hice, porque era necesario hacerlo". Sostuvo la mirada de Gryph, pero éste vio que no disfrutó matando al hombre "No sé cómo Aluran descubrió el conocimiento".

Gryph sospechaba que sabía por qué. Aluran había utilizado *la Resurrección,* la misma *cualidad divina* que Gryph había utilizado para dar a Wick una nueva, aunque corta, oportunidad de vivir. Había sido el tiempo justo para que Wick salvara a su amor Tifala, y en última instancia al propio Gryph. Decidió que Eris no necesitaba conocer la

habilidad.

"¿Por qué se arriesgaría Cerrunos a ser descubierto para coleccionar baratijas y chismes?" preguntó Vonn.

Es su naturaleza, envió Raathiel. *No puede evitarlo. Es adicto a la adquisición de conocimientos, sin importar el peligro que le suponga*. La idea parecía cierta, pero había algo raro en ella.

"O tal vez quiere que lo encuentren", replicó Lex.

"¿Qué quieres decir?" dijo Eris, desconcertada e interesada.

"Bueno, piénsalo. Si lo que vio Gryph en su cosa de *Ensueño del Alma* es exacto, entonces Cerrunos es más que un cobarde sin agallas, es probable que sea un hombre atormentado por una poderosa culpa."

"Como debe ser", dijo Ovrym.

"Eso encaja con lo que he leído en el *Escrito de Cerrunos*", coincidió Vonn. "El libro está lleno de pasajes de arrepentimiento y vergüenza. Ahora que sabemos que fue escrito por la propia mano de Cerrunos, ese tono tiene mucho sentido."

"Es culpable, todos estamos de acuerdo en eso", dijo Eris. "¿Cómo nos ayuda su culpabilidad?"

"Porque tal vez, sólo tal vez quiere que lo encontremos", dijo Lex. "Tal vez quiere expiar sus pecados".

34

Tardaron casi un día en llegar al Archivo. Durante ese tiempo, mantuvieron un ritmo frenético y se mantuvieron por delante de Aluran, al tiempo que evadían la atención de las numerosas criaturas extrañas que llamaban al Reino de Cerrunos su hogar. Los drones de Eris resultaron útiles para atraer la atención de las bestias y guiarlas hacia el camino de Aluran. Sin ellos, Gryph estaba seguro de que el Alto Dios ya los habría alcanzado. Después de un tiempo, llegaron al borde del bosque, revelando un gran claro que rodeaba la alta torre del Archivo.

Al otro lado de la amplia zona de hierba, que dejaría sin cobertura a cualquier aproximación, una alta muralla protegía la torre, tripulada por formas humanoides hechas de lianas retorcidas. Lex los identificó como gólems de raíz, autómatas fanáticos hechos de las resistentes raíces de los árboles.

Unos minutos más tarde, una manada de grandes gatos con aspecto de pantera pasó por su escondite, obligando al grupo a ponerse a cubierto. Los gatos se detuvieron, las puntas de sus colas cargadas de plumas se flexionaron mientras olfateaban el aire. Cuando siguieron adelante, todos exhalaron.

"Bandersnatch", dijo Eris a su pregunta no formulada.

"¿Qué demonios son los bandersnatch?" Preguntó Gryph.

Depredadores etéreos, envió Raathiel. *Aunque se parecen a las panteras, son cazadores en manada como los lobos. Impulsan las púas de sus colas con extrema precisión. Teletransportan a cualquiera que sea golpeado a otro lugar, uno donde el bandersnatch puede jugar con ellos a su antojo, antes de alimentarse.*

"En efecto, pero esta manada pertenece a Cerrunos", dijo Eris. "Todo lo que sea picado por sus púas acaba en un profundo y oscuro agujero, probablemente en algún lugar bajo el Archivo".

"¿Cómo lo sabes?" preguntó Ovrym.

"Me burlé de uno con un dron *Ojo de Halcón* hasta que lo alanceó con una pluma, y ahí fue a parar el dron. Algo lo aplastó a los pocos minutos de su llegada".

"Parece el lugar perfecto para enviar al Alto Dios", dijo Vonn.

"Exactamente", dijo Eris con una sonrisa. "Dudo que lo contenga por mucho tiempo, pero si tenemos suerte, nos dará tiempo para

conseguir lo que necesitamos de Cerrunos y salir de Esquiva".

"Sólo tenemos que encontrar a Cerrunos", dijo Ovrym.

"Está ahí arriba", dijo Lex, señalando la cima de la torre. Parecía desconcertado. "He estado aquí antes. No recuerdo cuándo. "

Eris se volvió hacia él. "Interesante, siempre sospechamos que habías estado aquí antes".

"Cuando dices nosotros, te refieres a la Resistencia". Dijo Gryph. Era una afirmación de hecho, no una pregunta.

"No es que fuera un gran misterio. Pero, ahora que todos somos parte de la misma gran y feliz familia de trabajo puedo felicitarte. Buen trabajo liberando a Brynn".

La mención de su hermana hizo que el ceño de Gryph se frunciera de preocupación. "¿La has visto?"

"No", dijo Eris, y a pesar de su actitud fría como un pepino, la preocupación flotaba bajo la superficie. "Ha sido muy cuidadosa a la hora de llegar y no hemos sido capaces de conseguir ningún activo nuevo cerca de ella".

"¿Activos nuevos?" soltó Lex, entendiendo que eso significaba que los viejos activos no habían sobrevivido a la ira de Aluran.

Eris miró a Gryph. "Tus acciones han puesto nervioso al Alto Dios. Primero te presentas con una *Divinidad Prime* que no puede explicar, luego Lex se escapa de alguna manera de su agente y después intentas 'matar' a su hija favorita. Al menos esa parte del plan le convenció. No está al tanto de tu conexión con Brynn".

"¿El plan de quién?" Los nervios de Gryph se dispararon y el picor de una sospecha apenas formada se clavó en su cerebro.

"Puedes seguir preguntando, pero no te responderé, así que acordemos dejar que ese pequeño misterio siga siendo misterioso, por ahora". Errat se abalanzó sobre Eris, violando todos los principios de la ley del espacio personal. Miró al lascivo warborn, primero divertida y luego nerviosa. "¿Puedo ayudarte, grandullón?"

Errat piensa que la chica guapa y bajita esconde muchas cosas.

Ya lo creo, Lex envió. *Oye, Ovy, ¿hay alguna posibilidad de que puedas hurgar en sus pensamientos y averiguar qué es?*

Te dije que nunca más me llamaras Ovy. Esperó hasta que Lex se disculpó y luego habló. *No, no puedo. Tiene una poderosa resistencia a la Magia del Pensamiento para alguien que no es un mago del pensamiento entrenado. Sus defensas me recuerdan a las tuyas, Gryph*.

Gryph miró fijamente a la pequeña mujer de pelo negro y comprendió que pillarla desprevenida no sería tarea fácil. *Ha sido entrenada*, se dio cuenta Gryph. *Lo mismo que yo*. Tendría que vigilarla y esperar a que diera algo.

"Esta sala de chat privada tuya está destinada a hacer que una chica se sienta no deseada", dijo Eris, mirando de un miembro del

grupo a otro.

"Duro, señora", dijo Lex. "No estás en la lista de invitados".

La comprensión golpeó a Gryph, como la luz del amanecer en una montaña orientada al este. Ella tenía su entrenamiento, porque la misma gente que lo entrenó a él la había entrenado a ella. Era casi demasiado obvio, pero se sentía bien. Eris trabajaba, o había trabajado, para Control.

"Has trabajado para el Coronel", dijo Gryph.

Un breve momento de conmoción llenó los ojos de Eris y Gryph vio la verdad en su mirada. Comprendió que había sido descubierta y, como cualquier buen agente, trató de convertirlo en una ventaja. "Sí, y todavía lo hago, en cierto modo. Tu padre inició la Resistencia contra Bechard mucho antes de que invadiera los Reinos. Él es la razón por la que estás aquí, vivo. Él es la razón por la que tienes a Lex y a la *Divinidad Prime*".

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par. No había esperado que ella admitiera que trabajaba para el coronel, y mucho menos ninguna de las otras confesiones. La ira surgió en su interior. "Mentira. Mi padre intentó matarme".

Eris se rió a carcajadas y con gusto y la ira de Gryph se puso al rojo vivo. "Oh, Finn, pobrecito. El Coronel te disparó para protegerte. ¿No lo sabes?"

"¿Qué?" espetó Gryph, deteniéndose. Los demás formaron un perímetro defensivo. Todos menos Lex, que se lanzó de lleno contra Gryph, casi tirando a ambos al suelo. Lex lo miró con el ceño fruncido, pero ignoró al NPC. Sus ojos estaban puestos en Eris.

"Tu padre era el mejor tirador que he visto. ¿Alguna vez le has visto fallar?"

Ella tenía razón. Los recuerdos de disparar con el Coronel llenaron a Gryph. No importaba la distancia a la que colocara los blancos, el Coronel siempre les daba en el centro de la masa. En su mente vio a su padre disparar, pero esta vez el viejo se volvió contra él, le apuntó con un arma y apretó el gatillo. Un fuerte disparo lo llevó a otra parte, y en un instante Gryph estaba de vuelta en el callejón de Seúl, con su padre cerniéndose sobre él, con el arma echando humo.

La bala le había dejado un agujero rasgado en el hombro, a escasos centímetros del corazón. Una tenue luz de la calle había cubierto de sombras el rostro del coronel. Gryph siempre había imaginado que la mirada de su padre era de decepción y sombría satisfacción, pero ¿y si se había equivocado? Cientos de preguntas pululaban dentro de su cráneo, todas luchando, todas pidiendo atención, pero Gryph estaba tan aturdido que ninguna de ellas formaba palabras para su boca. Finalmente, una salió a la superficie. "¿Por qué?"

"Porque te estaba preparando para esto", dijo Eris, señalando a su

alrededor. "Siempre quiso ser el dios que luchara contra Aluran. No confiaba en nadie con el poder de una *Divinidad*, ni siquiera en sí mismo. Ya sabes las cosas que ha hecho, los extremos a los que llegaría para hacer el trabajo. Un hombre como él, con el poder de una *Divinidad*..."

No tuvo que terminar, porque Gryph comprendía exactamente lo que esa clase de poder haría a un hombre como su padre. "Se habría vuelto igual que Aluran".

"Sí. Tu padre luchó del lado de los ángeles, pero no era uno de ellos. Tú, en cambio, siempre hiciste lo correcto. Te costó tu comisión, tu propósito y casi tu vida, pero lo hiciste igualmente". Eris le dedicó una sonrisa socarrona. "Te odiaba un poco por eso".

"¿Por qué no Brynn?" Gryph preguntó. "Ella es mejor que yo".

"Porque Brynn no es un asesino".

"Y yo lo soy".

"Cuando las circunstancias lo exigen. Pero nunca lo disfrutaste. Y por eso tenías que ser tú".

Gryph quería sentarse, para procesar todo lo que acababa de aprender. Durante los últimos cinco años, Gryph había vivido con un fuerte núcleo de odio hacia su padre. Pero ¿y si el Coronel lo había estado preparando, protegiendo? Claro, sus modales podrían ser mejorados. "¿Por qué me disparó?"

"Porque los hombres muertos no representan una amenaza. Te hizo el papel perfecto para Aluran, uno que no puede entender, uno que no puede ver venir".

Todo tenía sentido, pero Gryph no quería dejar de lado su ira o su odio. Se había convertido en una característica tan definitoria de su existencia, que no estaba seguro de saber cómo funcionar sin ella. Desde las profundidades de su mente, el Coronel habló, y por primera vez en mucho tiempo, Gryph no se enfureció ante la interrupción.

No es el momento de revolcarse en el pasado, dijo la voz de su padre. *El propósito mismo de tu existencia está cerca.* A pesar de la dureza del mensaje, Gryph imaginó que el tono del coronel se había suavizado, se había vuelto casi cálido.

Gryph abrió el puño, miró a los demás y habló. "Pongámonos en marcha, tenemos que tender una trampa".

35

El bosque guardó silencio, como si presintiera el inminente estallido de violencia. Gryph había experimentado ese fenómeno muchas veces en la Tierra. Era casi como si el mundo contuviera la respiración con una terrible anticipación. Invariablemente, el nivel de silencio equivalía a la ferocidad de la batalla.

El Grupo de Aventureros de Gryph se acurrucó entre el espeso follaje a cada lado de un arroyo casi seco. El surco que el agua había labrado en el suelo del bosque tenía un metro y medio de profundidad y quizá diez de ancho. Era el único camino evidente en esta parte del bosque. El resto era un caos de arbustos crecidos, árboles enmarañados y gruesas enredaderas.

Habían elegido bien el lugar, como lo demostraban las docenas de huellas de animales que cubrían el suelo del pequeño cañón. Gryph había ordenado a su grupo que se moviera en fila india a través del pequeño arroyo que era todo lo que quedaba del que antes era más grande. A estas alturas Aluran debía sospechar que Eris no estaba sola, pero no había razón para creer que supiera a cuántos enemigos se enfrentaba, o quiénes eran. Aluran no era tonto y sospecharía de una emboscada. El trabajo de Gryph era dar al Alto Dios la única opción de ir.

Aluran está aquí, envió Raathiel desde su puesto de exploración en lo alto del dosel del bosque. Con un gesto mental, Gryph cambió a una triple vista de pantalla dividida, una enviada por sus propios ojos y las otras por el último par de *drones Ojo de Halcón* de Eris.

La amplia figura del Alto Dios apareció, sus movimientos eran ágiles para un hombre de su tamaño, un hombre que llevaba una armadura que parecía capaz de detener un misil tomahawk. Aluran aminoró el paso, con los ojos escudriñando a izquierda y derecha.

No va a caer en esto, envió Lex.

Gryph ordenó que *no se hicieran charlas innecesarias* y, aparte del arrumaco mental de Lex, el enlace quedó en silencio. El único sonido que oyó Gryph fue el trueno de su propio pulso golpeando sus tímpanos.

Lex no se equivocaba. Aluran no mordió el anzuelo, tal vez sintiendo la trampa obvia. Por suerte para todos, Gryph había incluido un incentivo adicional en su plan. La vida era una cuestión de

elecciones. Uno medía cuidadosamente los aspectos positivos y negativos de cualquier situación y elegía el camino de menor resistencia. Para tender la trampa, Gryph sólo tenía que convencer a Aluran de que entrar en el lecho del arroyo seco era la mejor de las dos malas opciones.

Ahí es donde entró Raathiel. *Ahora*, Gryph envió. *Pero ten cuidado.* Envió un bufido juguetón a través del enlace y se lanzó hacia el suelo. Se centró en su punto de vista.

Desde que entraron en el Reino de Cerrunos se habían encontrado con un montón de criaturas extrañas y peligrosas, y algunas, como la bestia con cuernos sobre la que Raathiel se abalanzaba ahora, también hacían mucho ruido. Gryph observó cómo se abalanzaba sobre una de esas bestias. Pasó zumbando junto a la criatura, golpeando con su cola la parte posterior de su cabeza y volando bajo.

La bestia bramó de rabia, y un sonido que se describe mejor como el de un oso Kodiak rugiendo a través de una tuba llenó el bosque. La criatura retumbó tras el coatl con plumas de arco iris, destrozando árboles y lanzando penachos de roca y barro tras sus seis pezuñas.

La cabeza de Aluran se echó hacia atrás al oír el sonido y su mano se dirigió a la empuñadura de su espada. La bestia volvió a bramar, y el Alto Dios dio un paso involuntario hacia adelante, antes de que su mirada volviera a centrarse en el pequeño cañón que tenía delante.

Vamos, instó Gryph. *Sólo unos pocos pasos más*.

El estridente acercamiento de la bestia con cuernos despertó a toda una serie de otros animales y el silencio que se había apoderado del bosque en los últimos minutos desapareció. Pájaros, pequeños mamíferos y otras cosas no identificadas salieron de los arbustos y se dispersaron en todas direcciones.

Gryph se encogió cuando varias de las criaturas corrieron por el lecho del arroyo seco. Si una de ellas activaba la trampa que había tendido, su ventaja desaparecería como una bocanada de humo en una tormenta eléctrica. Pero su suerte se mantuvo y un momento después, Aluran dio varios pasos más hacia la sima.

Las manos de Gryph se movieron en una serie de sutiles movimientos y *el Mana* blanco azulado danzó sobre ellas. La mirada de Aluran se dirigió al escondite de Gryph. *¿Puede detectar la magia? se* preguntó Gryph, pero no tuvo tiempo de dedicarse a la pregunta porque las piernas del Alto Dios se doblaron, listas para lanzarse a un lado. Por muy rápido que fuera el Alto Dios, el hechizo de *Magia de Aire, Anima Cuerda,* era más rápido.

Las tres glándulas de seda de araña que habían cosechado de Agaratón explotaron, lanzando un centenar de hebras de telaraña pegajosa y dura como el acero hacia Aluran. La telaraña lo envolvió y, a pesar de su rugido de ira y sorpresa, lo sujetó.

Vamos ahora, envió Gryph y se puso en pie de un salto. Todos los demás salieron de sus escondites mientras Raathiel se despegaba, alejando a la bestia con cuernos. Gryph había considerado la posibilidad de lanzar al monstruo en estampida hacia Aluran, pero no quería que su plan dependiera de los caprichos de un animal de dudosa inteligencia.

Los ojos del Alto Dios se abrieron de par en par cuando Gryph se puso a la vista, pues pensó que Gryph estaba muerto por la mano de Brynn. Gryph esperaba que la conmoción le diera alguna ventaja, pero no contaría con ello. Gryph lanzó un par de plumas de bandersnatch. Los dardos, perfectamente equilibrados, se dirigieron hacia Aluran.

Después de ver la manada de bandersnatch, Gryph y la pandilla habían cazado un rezagado y cosechado sus púas. Se alegró de lo bien equilibradas que estaban las púas, pero supuso que no debería haberlo hecho. Después de todo, cumplían la misma función para los bandersnatch que los propios cuchillos arrojadizos de Gryph.

Los ojos de Aluran se llenaron de negro sólido y ambas plumas cambiaron de rumbo. Se dirigieron a la izquierda y a la derecha, y cada una encontró su objetivo. Las púas golpearon a Ovrym y a Vonn, y sus rostros se llenaron de sorpresa antes de que desaparecieran, dejando tras de sí un estallido de aire y una nube negra.

Mierda, ¿algún tipo de telequinesis? pensó Gryph y buscó en su bandolera otro par de plumas. Un aullido de ira atrajo la mirada del Alto Dios y Errat voló hacia él, con el hacha en alto. El Alto Dios tiró hacia arriba con una fuerza increíble, arrancándole el brazo derecho de la cincha.

El hacha de Errat se estrelló contra el brazalete dorado que protegía el brazo del Alto Dios con un estruendo similar al de un gong, deteniendo el ataque en seco. Los impulsos de energía fluyeron alrededor de la armadura dorada y hacia Aluran. Errat se apoyó en su hacha, empujando al Alto Dios con su peso y su fuerza.

El pulso de energía se movió alrededor del otro brazo de Aluran, y con un poderoso empujón lo liberó. Su mano se alzó, agarrando a Errat por el cuello. Aunque el warborn no necesitaba respirar, un cuello roto lo mataría.

Al no tener tiempo para un método tan lento, Aluran tiró de Errat hacia él con una fuerza increíble y estrelló su yelmo blindado contra el warborn. Errat quedó inerte y Aluran siguió apretando. Miró a Gryph y sus blancos dientes le sonrieron a través de sus finos labios.

"No esperaba volver a verte, Gryph". El Alto Dios se flexionó y una ola de energía brotó de él. La ola golpeó a Gryph, arrancando las plumas de su agarre y lanzándolo de cabeza contra un árbol. Le quitó el aire de los pulmones y cayó en un montón.

¿Qué diablos fue eso? Gryph envió a nadie en particular.

Redistribución cinética, dijo Lex. *Una cualidad de la armadura pesada que le permite absorber y redirigir la energía de un ataque físico.* La onda expansiva también sorprendió a Lex, que se levantó tambaleándose.

Esto no va a salir como estaba previsto, envió Eris y disparó su carabina. Gryph se había mantenido a una distancia prudencial, lista para disparar a Aluran si se presentaba la oportunidad. La bala acelerada magnéticamente alcanzó a Aluran en el pecho, pero no penetró la coraza.

Con su mano libre, el Alto Dios invocó un brillante escudo de aire que desvió los siguientes disparos de Eris. Eris juró y se levantó, corriendo hacia la batalla.

Aluran volvió a centrar su atención en Gryph. "Las cosas no tenían que ser así, Gryph. Podríamos haber trabajado juntos. Ahora tu extraño amigo pagará el precio de tu insensatez". Comenzó a apretar, aplastando lentamente el cuello de Errat.

"¡No!" rugió Gryph, poniéndose en pie a trompicones, pero fue Lex quien llegó primero. El NPC golpeó por debajo de su mano con su maza mejorada por *Espíritu* y activó el *Golpe Aplastante*. Su martillo brillante se estrelló contra el codo de Aluran.

El Alto Dios gruñó y Errat cayó de su mano, aterrizando en una maraña de brazos y piernas. Lex giró y volvió a golpear, lanzando un grito de guerra salvaje. El martillo golpeó a Aluran en la cara y le arrancó el casco.

Aluran dio un fuerte puñetazo a Lex en el pecho y el NPC desapareció en un bosquecillo de arbustos. El dios se arrancó la pierna izquierda de las telarañas y empezó a trabajar en la derecha. Gryph extendió su lanza y saltó activando *Golpe Penetrante* y *Empalar*. Utilizó *Ventaja Asegurada,* una de las pocas habilidades de rango aprendiz que aún poseía, para garantizar el *Empalamiento*, con la esperanza de que las desventajas asociadas a la *Ventaja* impidieran que Aluran se liberara.

La punta de la lanza se hundió en el pecho de Aluran, a través del punto débil de su axila, donde la armadura, que necesitaba proporcionar movilidad, cedió a la cadena. El Alto Dios hizo una mueca de dolor, pero Gryph estaba lejos de haber terminado. Activó *el Vórtice de Yrriel* y la luz explotó desde la punta de la lanza, desgarrando las entrañas de Aluran.

El Alto Dios gritó mientras la electricidad recorría su cuerpo y Gryph se inclinaba hacia la lanza. El rayo atravesó el rostro de Aluran, transformándolo en una máscara de dolor y rabia, pero aun así consiguió agarrar la lanza de Gryph.

Aluran sujetó el asta, justo detrás de la hoja, y la sacó lentamente de su cuerpo. A pesar de la mejor posición de Gryph, la lanza se desprendió del pecho de Aluran. Aluran tiró de ella y la retorció,

girando la hoja hacia Gryph. Gryph se esforzó por ajustar su agarre, empujando con todas sus fuerzas.

"Podríamos haber rehecho los Reinos juntos, pero elegiste oponerte a mí". La lanza giró por completo, zafándose del agarre de Gryph y, antes de que éste volviera a agarrarla, Aluran la empujó hacia arriba.

Si alguna vez hubo un momento en el que Gryph quiso usar *Refracción*, fue ahora. La habilidad de rango le permitía devolver todo el daño de un ataque exitoso al atacante, pero al igual que muchos de sus otros poderes, había perdido *Refracción* cuando sus poderes de *Divinidad* desaparecieron. Incapaz de detenerlo, Gryph vio cómo la lanza le mordía el costado y aullaba de dolor. Bajó ambos puños, golpeando la cara del Alto Dios. Aluran gruñó, pero luego sonrió y empujó la lanza con más fuerza.

Aunque no es un experto en anatomía, Gryph sabía que, si no detenía la trayectoria ascendente, la hoja de la lanza le perforaría el corazón. Entonces moriría. La pregunta era, ¿volvería a nacer? Su *Divinidad* había sido desactivada, así que no había garantía de que su capacidad de resurgir no lo fuera también.

Unos puntos negros empezaron a llenar su visión y se debilitó. *El dolor es demasiado grande, voy a entrar en shock*, se dio cuenta Gryph. El dolor se distanció como si fuera la carga de otra persona y se sintió extraño, en paz. Entonces una voz llenó su mente.

Este no es el día en que mueres, Menaaire.

Una Raathiel de tamaño triple descendió del cielo y se enredó en los hombros y brazos de Aluran. Apretó y el avance de la lanza se hizo más lento y luego se detuvo por completo. Apretó más fuerte y Aluran gruñó y perdió el agarre tanto de Gryph como de la lanza.

Gryph cayó al suelo y Raathiel lanzó un trino de triunfo. Golpeó con sus mandíbulas el costado de la cara y el cuello de Aluran, inyectándole su veneno *Lento*. Por un momento, el Alto Dios se ralentizó, pero luego la lentitud desapareció al eliminar de algún modo el veneno de su sistema.

Gryph sacó la lanza de su costado y trató de ponerse de pie. Observó cómo Lex se ponía en pie tambaleándose y rugiendo. El NPC activó su don racial *Sed de Sangre Ordoniana* y se precipitó hacia Aluran. El Alto Dios fijó su mirada en Lex y sus ojos volvieron a nadar en negro. Un pico de alarma recorrió a Gryph.

Lex, envió con impotencia mientras la mente de Lex, ya desequilibrada por la furia de la sangre, caía bajo el dominio de Aluran.

"Pégale", gruñó Aluran, y entonces se levantó y agarró el cuerpo enroscado de Raathiel.

Lex se precipitó hacia Gryph, con su martillo alzado sobre su cabeza. Gryph trató de retroceder, pero la herida en el costado le robó

la movilidad. Observó impotente cómo su NPC, con los ojos enloquecidos, sacaba el martillo por encima de su cabeza.

Antes de que Lex bajara el martillo, sonó el estruendo de un disparo, seguido del sonido de un rebote de metal contra metal. El disparo desvió el martillo lo suficiente y se hundió en el lodo cerca de la cabeza de Gryph.

Lex gruñó molesto y se volvió para ver la culata del rifle de Eris expandiéndose en su visión. La dura madera de ébano le rompió la sien al NPC y éste se desplomó en un montón. "Lo siento, amigo", dijo Eris y se volvió hacia Aluran. Apuntó con cuidado y efectuó varios disparos rápidos con su rifle, cada uno de ellos apuntando perfectamente para asegurarse de no dar a Raathiel.

Por desgracia, también significaba que había dado a Aluran tiempo suficiente para levantar un *Escudo de Aire*. Lo utilizó para desviar las balas del objetivo, y luego, con una flexión de su puño, como arma. Un muro de aire golpeó a Eris y ésta salió volando hacia atrás hasta chocar con un árbol. La base de su cuello se rompió contra una gruesa rama y cayó al suelo, inconsciente.

Raathiel desató *Aliento de Llamas* sobre Aluran. El Alto Dios gruñó de dolor, y Gryph sonrió al ver que las cejas del hombre se convertían en cenizas, pero su alegría no duró mucho. Aluran dio un puñetazo hacia arriba, desalojando el coatl y acabando con el ataque de llamas.

Antes de que recuperara la compostura, Aluran levantó su mano con guantelete. Una luz gris plateada giró en torno a los dedos de la mano y Gryph sintió pánico, pues reconoció el color característico de la *Magia del Alma*. Aluran cerró la mano en un puño y unas bandas, como rollos de cinta adhesiva que se desenrollan, brotaron de su puño, envolviendo tanto a Raathiel como a Gryph.

Las bandas los inmovilizaron y Aluran se puso de pie, arrancando su última extremidad de la trampa de telas de araña. Acercó a Gryph y lo miró de arriba abajo, posando su mirada en las púas de bandersnatch. Sus ojos volvieron a ennegrecerse y, con un movimiento de cabeza, Aluran dirigió tres de las cuatro púas restantes de Gryph hacia el cielo. Volaron, se separaron como aviones de combate en un espectáculo aéreo y descendieron. Cada una encontró su objetivo, y con destellos de luz y una bocanada de humo mugriento, Errat, Eris y Lex desaparecieron.

"Ahora que estamos los tres solos, creo que es hora de que tengamos una charla", dijo Aluran, atrayendo a Gryph hacia su cara. "¿Quién eres tú? ¿Y de dónde sacaste tu *divinidad*?"

36

Lex se despertó y descubrió que estaba boca abajo en un sucio suelo de tierra. Tenía la boca abierta y la lengua fuera recogiendo polvo. Resopló, inhalando suciedad y otros desechos que le hicieron toser. Se puso en pie de forma inestable y se clavó los nudillos en los ojos, limpiando la mugre pegajosa que se había acumulado durante su involuntario sueño.

"me siento como una mierda", murmuró Lex y casi perdió el equilibrio. Extendió una mano para estabilizarse y no se sorprendió de que esa mano se cerrara alrededor de una fría barra de metal. Entrecerró los ojos para confirmar su miedo. "Genial, estoy en la cárcel otra vez".

"Pensaría que te sentirías como en casa", dijo la voz de Vonn desde la oscuridad más allá de los barrotes. "Después de todo, has pasado una buena cantidad de tiempo en celdas". Lex dio un salto de sorpresa y un momento después el rostro del enjuto semielfo apareció al otro lado.

"¿Dónde diablos estamos?" Preguntó Lex, ignorando la broma de Vonn sobre su pasado criminal.

"Parece que estamos en una prisión", dijo Vonn, añadiendo un poco de entusiasmo a la obviedad.

"Ya lo creo", refunfuñó Lex y caminó hacia el lado opuesto de su celda. Tropezó con una caja torácica y cayó de bruces. Algo duro y redondo lo dejó sin aliento. Se agachó, sacó el objeto y miró hacia abajo. Le miraba un cráneo humano, con trozos de pelo todavía pegados al hueso amarillento. Lex chilló, dejó caer la calavera y se puso en pie de un salto. Con rabia, agarró los barrotes y tiró con todas sus fuerzas. No se movieron.

"Puedes dejar de gastar tu energía", dijo Ovrym desde otra celda frente a Lex. "Los barrotes están recubiertos de adamante y metal sangrante. Se necesitaría mucha más fuerza de la que cualquiera de nosotros posee para romperlas".

Una vez más Lex chilló de sorpresa y saltó hacia atrás. Se estrelló contra la pared trasera de la celda. Era de piedra sólida con una ligera curva. "Estamos dentro de la torre".

"Parece que sí", saludó Vonn. "Y no tenemos idea de cómo salir".

Lex se acercó a los barrotes de la parte delantera de la celda y miró

hacia abajo, a una caída interminable hacia la nada. Se tambaleó, con el equilibrio perdido, y se agarró con fuerza a los barrotes mientras una punzada de vértigo le daba vueltas a las rodillas y le subía por la columna vertebral. Se le instaló en la nuca y le obligó a parpadear y a mirar fijamente los barrotes de otra celda a tres metros de distancia.

"¡Errat no puede aplastar! " se oyó un grito gutural desde el otro lado de la brecha y Errat apareció de la nada, con sus enormes manos agarrando los barrotes. El warborn sacudió los barrotes con todas sus fuerzas, pero no se movieron.

"¿Quieren dejar de ser unos espeluznantes merodeadores de la oscuridad?" Exigió Lex con voz chillona.

"Sólo si aceptas dejar de gritar como una fiestera", dijo Eris. "Ya me late la cabeza".

Los ojos de Lex finalmente se ajustaron a la luz tenue para encontrar a Eris mirándolo desde la penumbra. Su celda parecía ser idéntica a la de Lex, una jaula irregular de 1,5 por 1,5 metros, con una sola pared sólida al fondo. El pánico surgió en el interior de Lex, cuando se dio cuenta de que estaban un hombre y un reptil abajo. "¿Dónde está Gryph?" Preguntó Lex, con la necesidad de proteger a su jugador en su interior. "¿Dónde está Raathiel?"

"Aquí no", dijo Ovrym. "¿Qué es lo último que recuerdan todos ustedes?"

"Recuerdo que Eris intentó dispararme", dijo Lex, con molestia en su tono.

"En primer lugar, te disparé el martillo de las manos. Segundo, estabas a punto de aplastar el cráneo de Gryph. Así que, de nada".

"Mierda", murmuró Lex, con los ojos muy abiertos al recordarlo. "Ese maldito de Aluran usó algún tipo de truco mental Jedi conmigo. ¿Cómo lo hizo?"

"Él es un dios con poderosas habilidades mentales, y tú eres tú", dijo Vonn. A pesar de querer fruncir el ceño y hacer algún comentario sarcástico, Lex tuvo que estar de acuerdo.

"Errat recuerda que el Alto Idiota golpeó su cabeza contra la de Errat. Le dolió y entonces Errat se echó una siesta y luego se despertó aquí".

"Entonces, ¿nadie sabe nada útil?" Lex refunfuñó, el nerviosismo en su voz era apenas una fracción de lo que ardía en su interior. "Debo proteger a Gryph. Debo proteger a Gryph", murmuró en voz baja. Se agarró a los barrotes y se movió de un lado a otro, tratando de encontrar la calma.

"¿Alguien tiene algo que pueda ayudarnos a escapar?" preguntó Ovrym.

"No tengo nada", dijo Lex, con la mano rebuscando en su bolsa. Sus manos encontraron *El Escrito de Cerrunos*, lo sacó y lo miró con el ceño

fruncido. "¿Qué diablos se supone que debo hacer con esto?"

"Léelo", sugirió Vonn. "¿O todavía no es lo tuyo?"

"Preferiría tener una ganzúa, o tal vez una llave", espetó Lex.

"¿De qué nos serviría eso?" preguntó Ovrym.

"Um, duh, Kreskin, podríamos usarlo para forzar las cerraduras y salir de aquí".

"¿Qué cerraduras?" Preguntó Vonn.

Lex se precipitó hacia los barrotes, donde no encontró ni cerradura, ni puerta, ni bisagra. Los barrotes eran sólidos, sin ninguna forma obvia de entrar o salir. "¿Quién? ¿Qué? ¿Eh?" Pateó los barrotes, que permanecieron inmóviles ante su ira.

"¿A quién le grita el amigo Lex? Errat no puede ver a nadie y Errat tiene muy buenos ojos".

"Estamos en la cárcel, así que debemos tener un carcelero ¿no?" preguntó Lex, ignorando la pregunta de Errat.

"No necesariamente", dijo Ovrym, sosteniendo en el aire un hueso de pierna humana con un pie colgando. "Puede que estemos solos".

"Bueno, esto es perfecto", se quejó Lex. "Aquí esperaba encontrarme con mi creador y tal vez tener una agradable charla. Pero no, estamos en una maldita cárcel sin puertas, sin comida y sin carcelero". Se sentó, de espaldas a los barrotes, y se cruzó de brazos haciendo un mohín. "Este lugar apesta". Lex abrió la boca, dispuesto a soltar más quejas inútiles.

"Silencio", siseó Eris. "No estamos solos".

Todas las miradas se dirigieron al vacío, a la celda de Eris. Ella giró la cabeza y miró en diagonal hacia la celda contigua a la de Errat. Lex siguió su mirada y vio que una forma alta y sombría se levantaba de una posición sentada contra la pared trasera de la celda. Se acercó a los barrotes.

"¿Gryph?" susurró Lex, con esperanza y duda en su voz. Unas manos largas y esqueléticas se aferraron a los barrotes y entonces un rostro delgado y con barba desaliñada apareció en la penumbra. Se rascó distraídamente la barba que parecía una vieja y sucia cabeza de fregona que se había vuelto rígida al secarse. Miró a Lex y sonrió.

"Holaaaaa, nuevos amigos, ¿también enfadaron al Gran Dios Cerrunos?" El hombre preguntó con una voz enloquecida que hacía ver que enfadar a Cerrunos era una gran idea, muy divertida y que todo el mundo debería hacer lo mismo.

"¿Qué?" Preguntó Lex.

37

Gryph luchó contra las bandas de alma que lo ataban, pero cada movimiento apretaba las garras espectrales. Por encima del hombro de Aluran, Raathiel luchaba, sin conseguir activar varias de sus habilidades. Intentó *Cambio de Forma*, y luego *Forma Gaseosa,* pero cada intento hizo que una oleada de energía plateada desgarrara su cuerpo, debilitándola.

Raathiel, para. Sólo te harás daño a ti misma.

No puedo dejar que te haga daño Menaaire.

Aluran ladeó la cabeza y miró de Gryph a Raathiel. "No tendremos nada de eso", dijo el Alto Dios y chasqueó los dedos. En un instante, la cálida presencia de la mente de Raathiel desapareció y, a pesar de los repetidos intentos, la reconexión fracasó.

Los ojos de Gryph se dirigieron a ella, y vio su dolor reflejado en sus ojos. Aluran sonrió y giró el puño. Las bandas de plata se enroscaron en su mano, apartando a Raathiel de la vista de Gryph. Era una crueldad pequeña, pero efectiva.

"Eres todo un misterio Gryph. Eres de la Tierra, pero ninguno de mis agentes ha sido capaz de descubrir quién eras allí, o por qué estás aquí ahora. Es una situación que no puedo permitir que continúe". Los ojos de Aluran se ennegrecieron, como si la tinta de medianoche se hubiera vertido a través de sus conductos lagrimales llenándolos como un embalse tras la rotura de un dique.

"Te preguntaré de nuevo, ¿quién eres y de dónde sacaste la *divinidad?* "

Gryph se estremeció cuando unas afiladas garras de energía mental se hundieron en su mente. Intentó resistirse, trató de alejar todos los pensamientos de su verdadero nombre. Pero cada desvío le mostraba a Aluran la dirección que debía tomar, cada pequeño triunfo le daba al Alto Dios un camino hacia la victoria. Pronto, Aluran desollaría su mente como un libro apoyado en su lomo.

Sólo había una posibilidad de evitarlo. Gryph tenía que decirle la verdad, o parte de ella. "Me sorprende que no me recuerdes, Morrigan", dijo Gryph, forzando una sonrisa a través de la niebla del dolor.

Los ojos de Aluran se abrieron de par en par al oír su nombre de pila y una mezcla de miedo y confusión se apoderó de él durante un

breve instante antes de recuperar la compostura. Pero Gryph había visto ese momento, y lo comprendió. Aluran ya no creía que fuera Morrigan, del mismo modo que un ex abogado de la mafia en protección de testigos llega a pensar que es sólo un gerente de Cinnabon.

Desde su regreso a los Reinos, Aluran se había pintado a sí mismo como un salvador, un dios justo, que traía la paz y el orden a un mundo caótico. Eso demostraba que el Alto Dios había aprendido de los errores de su pasado, pero todo era mentira. El hombre, el dios que había consumido almas seguía viviendo dentro de Aluran y cualquier fuerza que motivara a Morrigan a su maldad, seguía impulsando a Aluran.

Sólo necesito sacar eso, se dio cuenta Gryph.

Aluran le apretó la mano, estrechando aún más las ataduras de Gryph, aplastando lentamente el aire que le quedaba. "¿Cómo...?", dijo, antes de que Gryph volviera a hablar.

"Te dije, aquel día en la amplia llanura, que siempre estaría ahí para detenerte. Sin importar el costo".

"¡Ossyrion!" Aluran jadeó. "¿Pero estás muerto?" Una pregunta flotaba entre ellos, a pesar de que Aluran se negaba a pronunciar la palabra. ¿Cómo?

"Tú más que nadie deberías entender el poder del alma", dijo Gryph, respondiendo a la pregunta no formulada. "Te has alimentado lo suficiente de ella".

Aluran se acercó lo suficiente como para que Gryph sintiera su aliento en la cara. "Sabes lo que les hice a los otros. ¿Eres tan tonto como para creer que dudaría contigo, o lo has olvidado?" Los ojos del Alto Dios se clavaron en Gryph y demasiado tarde éste se dio cuenta de que, a pesar de su rabia, Aluran estaba jugando con él para obtener información. La momentánea mirada vacía de Gryph, la admisión involuntaria de que sus recuerdos no estaban completos, de que estaba faroleando con las cartas más endebles, le dio al Alto Dios la oportunidad que necesitaba.

"Tu mente está fracturada Ossyrion. Tanteas en la oscuridad como un niño asustado". Aluran empujó su mente más adentro de Gryph. "Dime de dónde has sacado tu Divinidad. No es la *Divinidad* del *Orden*, tu viejo amigo pertenece ahora a Ramsey. Tampoco es ninguna de las otras que lleva la Cábala. Esos parásitos todavía traman y se pelean en la Tierra". Un momento de pánico se convirtió en rabia y Aluran acercó a Gryph. "¿Encontraron la Bóveda? ¿Robaron esta *Divinidad*?"

¿Orden Divina? ¿La Cábala? ¿La Bóveda? Gryph intentó concentrar su curiosidad, su necesidad de obtener respuestas a estas preguntas, pero su confusión y su dolor lo hacían casi imposible. No sabía que su Divinidad tenía una afinidad. ¿Era algo que sólo se había aclarado

después de evolucionar a un rango superior, o había estado usando su *Divinidad de* forma equivocada todo este tiempo? ¿Y quiénes eran Ramsey y la Cábala? ¿Había otros dioses en la Tierra? ¿Y qué era la Bóveda? Se le ocurrió otro pensamiento, que intentó alejar antes de que Aluran pudiera leerlo. Pero era como intentar luchar contra la marea y su mente quedó al descubierto. *¿Qué tiene esto que ver con el Coronel?*

"¿El Coronel?" Dijo Aluran alarmado y dio un paso atrás involuntario. "¿Estás trabajando para él?"

Le teme... Gryph empezó, pero luego utilizó cada pizca de su menguante fuerza mental para no terminar el pensamiento. Si Gryph traicionaba la conexión entre el Coronel y él, expondría a Brynn y, sin importar los sentimientos que Aluran dijera sentir por ella, la exposición de su traición significaría su perdición. Gryph tenía que darle algo al Alto Dios.

"Asheara odiaría en lo que te has convertido".

Gryph observó cómo Aluran se convertía de nuevo en Morrigan. Había desaparecido el barniz de amabilidad, la poderosa pero benévola figura paterna. La locura en el hombre era aterradora. Agarró a Gryph por el cuello y apretó. "No dirás su nombre". Los huesos de Gryph crujieron y la respiración se hizo imposible. "No pensarás su nombre". Aluran levantó a Gryph de sus pies y apretó. En unos momentos, Gryph estaría muerto.

Mientras la negrura llenaba su visión y las estrellas estallaban detrás de sus párpados, un último recuerdo llegó a él desde la oscuridad del pasado de Ossyrion. Asheara fue asesinada por el Prime. La verdad del recuerdo y todas sus consecuencias descendieron sobre Gryph como el peso de mil mundos. *Me culpa de su muerte*.

"Sí", siseó Aluran. "Y destrozaré los Reinos para recuperarla, empezando por todo lo que aprecias". Aluran relajó su agarre en la garganta de Gryph lo suficiente como para permitir que pasara un hilo de aire, lo suficiente como para ver lo que estaba por venir.

El dios supremo volvió a girar el puño, haciendo que Raathiel volviera a estar a la vista de Gryph. Un pulso de energía plateada explotó por el brazo de Aluran y por las bandas que envolvían a Raathiel. La energía se introdujo en su cuerpo, que de repente parecía tan frágil. Sus ojos se clavaron en los de él y, aunque no pudo oír sus pensamientos, supo que le perdonaba.

"No", graznó Gryph a través de una garganta destrozada. Aluran sonrió y aumentó el flujo. Esferas brillantes de luz plateada pura salieron de Raathiel y subieron por las bandas. "Por favor", suplicó Gryph, pero Aluran no le hizo caso.

Gryph luchó, tratando de romper sus ataduras, pero éstas sólo lo agarraron más fuerte. Sólo quedaban libres los dos primeros dedos y el

pulgar de la mano derecha. Se le ocurrió una idea desesperada. Tal vez fuera suficiente. El *mana* lo llenó y un viento helado fluyó por su brazo. Sus dedos se enroscaron en los gestos básicos del hechizo y sintió un movimiento en su cintura. El movimiento se convirtió en un deslizamiento mientras dirigía la longitud de la cuerda de araña empírea hacia arriba y alrededor de él, buscando la última y desesperada oportunidad que tenía de salvar a su compañero.

Globos de luz plateada fluyeron por las bandas hasta el puño de Aluran. El Alto Dios cerró los ojos y se inclinó hacia atrás, extasiado, mientras comenzaba a alimentarse del alma de Raathiel. Cualquier atisbo de bondad que quedara en Aluran se desvaneció y luego parpadeó como la luz de un sol moribundo que aceptaba que ahora pertenecía a la oscuridad.

La cuerda de seda de araña encontró la bandolera en su pecho y se flexionó, empujando las bandas de energía muy ligeramente, ganando suficiente espacio para enroscarse alrededor de la base de la última pluma de bandersnatch y liberarla. Volvió a bajar por el cuerpo de Gryph con cuidado de no pincharlo. Encontró un espacio entre las bandas y se introdujo entre ellas.

Había dos opciones. Atacar a Aluran, que ya había demostrado la capacidad de evitar las plumas de bandersnatch, o salvar a Raathiel, suponiendo que su puntería fuera la adecuada. No confiaba en la capacidad de la cuerda para lanzar la pluma, pues eso estaba muy lejos de su alcance, pero con media mano tampoco confiaría en su habilidad de *Arma Arrojadiza*.

La boca de Raathiel se abrió y se cerró con fatiga y dolor, y una lágrima cayó de su ojo. Hiciera lo que hiciera tenía que ser ahora. Se decidió, y la cuerda llevó la pluma a su mano. La agarró, con el pulgar acariciando el fino alambre que Errat había enrollado en la base de las plumas a petición de Gryph. Esa previsión podría ser la diferencia entre la vida y la muerte para Raathiel.

Gryph introdujo *Mana* en los brazaletes de ambos brazos. Olas de fuerza magnética se acumularon alrededor de los antebrazos de Gryph y éste empujó la pluma. La pluma bajó y luego subió, formando un arco alrededor de su cuerpo y llegando al punto ciego de Aluran.

Fue entonces cuando se dio cuenta de que su trayectoria era errónea y el pánico se apoderó de su alma. Los brazaletes magnéticos, aunque poderosos, no eran capaces del fino control necesario para que Gryph dirigiera el arma. La pluma fallaría tanto a Aluran como a su último objetivo secundario, Raathiel. A menos que Gryph hiciera algo.

"Te tengo, cabrón", dijo Gryph.

Los ojos del Alto Dios se abrieron justo cuando la pluma pasó por detrás de él, y su éxtasis se convirtió en rabia. Su propio *mana* se encendió y una ráfaga de viento salió de él, golpeando la pluma y

alterando su trayectoria. Una pequeña sonrisa pasó por los labios de Gryph cuando el hechizo de Aluran empujó la pluma hacia una nueva trayectoria, que la llevó al cuerpo de Raathiel.

"Gracias por la ayuda", dijo Gryph y vio cómo Raathiel desaparecía con un destello y una bocanada de humo negro.

El torrente que había estado desviando el alma del coatl volvió a clavarse en la cara de Aluran, dejándole una roncha en la mejilla. Furioso, el Alto Dios golpeó a Gryph en el estómago, dejándolo sin aire. Gryph escupió y tosió, pero a pesar de todo se rió.

Aluran tiró de Gryph hacia él y le apuntó a la cara con el dedo índice. Una lanza de luz plateada salió de la punta del dedo y estalló en su frente. Se dirigió hacia el centro de su ser, hacia la brillante mota de luz plateada en el corazón de lo que era, de lo que había sido Ossyrion, de lo que habían sido otros mil.

"Te daré una última oportunidad, Ossyrion. ¿O prefieres a Gryph? ¿Quién eras en la Tierra, y de dónde sacaste tu *divinidad*? Sabré quién me ha traicionado".

Mientras Gryph se ahogaba, Aluran comenzó a alimentarse de su alma.

38

A estas alturas, Lex debería estar acostumbrado a lo absurdo de la vida cotidiana en los Reinos. Pero no lo estaba, y sospechaba que la razón era que las cosas raras le ocurrían a él mucho más a menudo que a los demás. Tenía que ser así, de lo contrario el mundo entero estaría tan loco como el tipo que lo miraba todo sonriente desde la celda opuesta.

"¿Quién demonios eres tú?" Preguntó Lex. Activó *Analizar*, pero el hombre comenzó a parlotear antes de que Lex pudiera asimilar la información.

"Soy yo, es decir, yo mismo, y me llamo Bart el Buscador", dijo el hombre desaliñado y volvió a saludar. "Diminutivo de Bartolomé, aunque yo mismo soy bastante alto. Soy un Buscador del Gran Dios Cerrunos, aunque no siempre lo he sido. Cuando era un jovencito que vivía en la costa de las Islas Brillantes, no era más que un niño. No tan alto y sin barba, por supuesto. Esa situación se mantuvo durante muchos años, aparte de las partes menos altas, pues mis partes sí crecieron, tanto en altura como en circunferencia".

Bart comenzó a bailar con un extraño salto que revelaba demasiado su circunferencia. Porque el hombre estaba tan libre de ropa como de cordura.

"Vale, no voy a poder borrar eso de mi mente", dijo Lex, dándose la vuelta con una mueca. "Esta es una gran historia, pero podemos..."

"Y cuando crecí, muchas doncellas y bastantes señores encontraron mi altura y mi circunferencia atractivas, pero incluso entonces, sabía que mi vocación estaba en otra parte". Se llevó una mano a la frente como un marinero en un barco antiguo que mira el horizonte lejano. "Y, yo Bartholomew, que soy Bart, emprendí un viaje épico, a todos los rincones del disco plano que es Korynn, buscando el sentido de la vida".

"Es una historia increíble, amigo", dijo Lex, desesperado por contener las inanes divagaciones de Bart. "Y me encantaría escucharte contarlo en otro momento, quizás con una cerveza y un poco más de ropa. Pero, por ahora, ¿podemos quedarnos en el punto y...?"

"Fue después de muchos años que yo, que también soy Bart, fui encontrado por el Gran Dios Cerrunos". El relato de Bart cesó bruscamente, dejando a Lex con la boca abierta y sorprendido.

"¿Eso es todo?" Preguntó Lex, molesto consigo mismo por haberse quedado prendado de la historia.

"Efectivamente", dijo Bart.

"Parece que faltan algunas partes de tu historia. ¿Cómo llegaste aquí?"

"Bueno, claro, hice otras cosas", dijo Bart encogiéndose de hombros. "Ayudé a iniciar una guerra religiosa profanando los templos de dioses rivales. Alteré el panorama político de las Islas Brillantes asesinando al señor reinante. Incluso me infiltré como eunuco en los palacios del placer de Gypt".

"¿Eh?" Lex balbuceó, sus ojos traidores involuntariamente atraídos por la circunferencia de Bart.

"Lo sé, he llevado una vida aburrida. Un verdadero desperdicio de potencial".

"Ummm..." Murmuró Lex.

"Puede que sea la primera vez que te veo sin palabras", dijo Vonn a Lex, que sólo pudo asentir.

"Ja. Errat piensa que el hombre apestoso es muy divertido".

"Es un fanático religioso y un loco", dijo Ovrym. "No será de ayuda".

Lex le hizo un gesto con la mano al xydai. Ovrym retrocedió a la penumbra de su celda y se sentó, presumiblemente para trabajar en el perfeccionamiento de su hosquedad. Lex miró a Eris en busca de ayuda, pero no obtuvo más que ojos vacíos. Con un suspiro, volvió a centrar su atención en Bart.

"Gran historia Bart, pero ¿puedes decirme esto? ¿Por qué estás aquí?"

"Lo mismo que tú, viejo amigo recién conocido. He enfadado al Gran Dios Cerrunos". El hombre larguirucho agitó el puño hacia el cielo, con los miembros torcidos y la espalda encorvada. Tan repentinamente como había empezado, Bart se detuvo. "Sólo estoy bromeando. Amo al Gran Dios Cerrunos. Es sabio y todopoderoso".

Lex miró a Bart durante unos segundos. El hombre le recordaba a una extraña fusión de Errat y Vonn con una buena dosis de locura de John Cleese. "Entonces, ¿qué hiciste para enfadar a Cerrunos?"

"El Gran Dios Cerrunos", corrigió Bart. "Bueno, a decir verdad, no lo recuerdo". Se hurgó en la barba, extrajo un trozo de cartílago seco no identificado y se lo echó a la boca. "Pero, sé esto, aunque merezco mucho mi castigo, el Gran Dios Cerrunos me sigue queriendo, pues me visita con frecuencia, y cuando está muy ocupado, a veces voy a verlo. Pero sólo después de haber mostrado el debido respeto". Bart se flageló entonces con un látigo imaginario, suspirando de placer.

"Entonces, amigo, cuando dices que vas a visitar a Cerrunos, ¿te refieres físicamente o está todo en tu cabeza?"

"El Gran Dios Cerrunos", volvió a corregir Bart, esta vez con un poco más de calor. Señaló con un dedo hacia arriba. "Él está mirando, siempre mirando".

Lex siguió el dedo hacia arriba y se preguntó si había ojos invisibles sobre ellos. Tendría sentido. Esta prisión tenía un aire de panóptico. Lex estaba a punto de devolver su atención al buscador loco, cuando un punto de luz gris explotó en la celda vacía junto a Bart.

El punto se expandió hasta convertirse en una lágrima y, con una bocanada de humo negro de hollín, apareció Raathiel. Cayó al suelo en un montón de espirales de plumas y no se movió. Errat, que era el más cercano de su grupo al coatl, se precipitó hacia los barrotes y se tensó.

"La amiga Raathiel parece respirar, pero no está despierta".

"Así es como llegamos", dijo Ovrym. "Si el mismo horario se mantiene para ella que para ti, entonces se despertará en aproximadamente diez minutos". El xydai apenas había terminado de hablar cuando Raathiel se removió. "Evidentemente es mucho más fuerte que tú".

Lex ignoró al adjudicador y respiró mejor cuando Raathiel recuperó sus sentidos. Intentó activar varios de sus poderes, pero el campo *antimana que* desprendía el metal sangrante de los barrotes de la celda seguía activo y no lo consiguió. Se enroscó alrededor de los barrotes, buscó frenéticamente en las otras celdas y luego miró fijamente a Lex, con el miedo llenando sus ojos.

"Raathiel, ¿dónde está Gryph?"

"No lo sé", dijo Raathiel en voz alta, en un grueso siseo reptiliano que sonaba casi doloroso. "El Alto Dios lo tiene. He fracasado". Se enfureció contra los barrotes, pero sus acciones ni siquiera los arañaron. "Ya no puedo sentirlo".

"¿Está muerto?" preguntó Lex. El miedo se apoderó de él y su estómago cayó.

"No lo sé", dijo Raathiel en un siseo desesperado, con los ojos llenos de lágrimas.

Un pesado silencio flotaba en el aire mientras cada uno de ellos se enfrentaba a la medida de su fracaso. Si Gryph estaba muerto, no había nada que se interpusiera entre Aluran y Cerrunos, y los Reinos caerían. La furia y la ira aumentaron en el interior de Lex, que se agarró a los barrotes de su celda y subió a la torre con un rugido.

"¡Cerrunos, cobarde, libérame! "

Su voz resonó de arriba abajo en el hueco interior del Archivo y entonces el mundo volvió a quedar en silencio. Durante varios segundos, el silencio reverente de un funeral se mantuvo en el aire, hasta que Bart el Buscador volvió a hablar, con voz airada.

"Insultaste al Gran Dios Cerrunos, y ya no puedo soportar tu presencia". Bart cerró los ojos y su cuerpo se desvaneció, se apagó, como si la sustancia de su cuerpo se desprendiera de él. Avanzó a través de los barrotes, su cuerpo no era más sólido que el aire. Antes de que pudiera caer, se giró y se agarró a un trozo de roca que sobresalía, y su cuerpo volvió a ser sólido.

"*Magia de éter*", dijo Errat sorprendido.

"¡Oye!" Lex rugió. "¿Por qué no nos dijiste que podías hacer eso?"

"Lo hice", dijo Bart confundido. "Hace unos minutos, antes de que insultaras al Gran Dios Cerrunos. Te he dicho que a veces lo visito. Pero eres grosero y no escuchas. "Se apartó de Lex, metió la mano en las sombras y agarró el extremo de una cuerda.

"Lo siento, y tienes razón. No escucho. ¿Puedes mostrarnos cómo escapar?" Preguntó Lex. "¿Por favor?"

"Puedo, pero no creo que lo haga. Has herido mis sentimientos y los del Gran Dios Cerrunos. Creo que subiré a la cima de la torre yo solo y haré té para el Gran Dios Cerrunos. A él le gusta el té". Con eso Bart comenzó a subir.

Lex entró en pánico por dentro, pero entonces Errat habló. "Hola, ¿amigo Bart? Soy Errat y soy un gran fanático del Gran Dios Cerrunos y también del té. ¿Puedo acompañarte?"

Bart detuvo su ascenso y volvió a deslizarse por la cuerda. Miró a Errat con ojos sospechosos, pero luego asintió enérgicamente. "De acuerdo, Errat. Té para tres, entonces". El Buscador tardó varios segundos y utilizó varios asideros precarios para alcanzar a Errat. Cada movimiento de bandazos de las larguiruchas extremidades del hombre desnudo parecía destinado a hacerle caer al fondo de la torre, pero pronto se encontró cara a cara con Errat.

Bart levantó la mano izquierda y se volvió inmaterial. Atravesó los barrotes y se dirigió a agarrar el antebrazo de Errat en señal de saludo. Su brazo se introdujo en el de Errat y ambos cerraron los ojos. Un momento después, los ojos de Errat se abrieron de golpe.

"Gracias amigo Bart".

"Son bienvenidos. Te esperaré en la cima, con té y quizás galletas". Sin decir nada más, Bart se subió a la cuerda y desapareció en la penumbra. Cuando el Buscador y su circunferencia desaparecieron de la vista, Lex se volvió hacia Errat.

"¿Qué demonios acaba de pasar?"

39

Imágenes de cien vidas pasadas estallaron en la mente de Gryph cuando Aluran le desvió el alma. Era una niña pequeña arrodillada en los juncos de un río. Era el loco Rey de Piedra que cacarea, llevando la *Corona de Hierro*. Era un joven Ossyrion, agachado y riendo, con una mano en el hombro de Morrigan, los ojos del Dios del Terror no estaban llenos de ira u odio, sino de calidez y alegría. *Éramos felices*, pensó Gryph. *Morrigan era feliz*. Gryph trató de concentrarse en la imagen, pero se desvaneció como una brizna de humo de una hoguera de verano.

"¿Cómo has caído tan lejos?" Preguntó Gryph. "¿Qué te hizo volver a la oscuridad?"

Morrigan dejó de alimentarse, quizá sintiendo los pensamientos que fluían por la mente de Gryph. El desgarro de su alma cesó y Morrigan giró a Gryph para que lo mirara, obligándolo a abrir los ojos. "¿De verdad recuerdas tan poco? ¿Has olvidado por qué hago esto?"

"Recuerdo lo suficiente", escupió Gryph. "Recuerdo que consumiste las almas de nuestros hermanos y hermanas, que deseabas todo el poder para ti. Sé que no te importa nada en los Reinos, sólo tú mismo. También recuerdo cómo eras antes. Solías reír y vivir con alegría. ¿Qué ha cambiado? ¿Cómo te convertiste en... esto?"

"¿Cómo te atreves a juzgarme?", dijo Aluran, con la voz más dura que la piedra y más afilada que una navaja. "Tu mente está nublada, pero lo recordarás". Aluran agarró la cabeza de Gryph con la mano libre y unos torrentes de *Magia del Pensamiento* se introdujeron en su mente. Aluran introdujo el entendimiento en Gryph, iluminando un profundo y oscuro agujero que Gryph no sabía que estaba allí.

Su mente parpadeaba y se encontraba en el puente de una nave que atravesaba el espacio a toda velocidad para entrar en órbita alrededor de un planeta solitario. Delante de ellos, llenando todo su campo de visión, había una enorme estrella. La luz de la estrella no era el agradable color amarillo del sol de Korynn, sino una masa de rojo y naranja. En su superficie apareció y se expandió una mancha de sombra. Unos torrentes de energía oscura se desprendieron de la creciente sombra y azotaron la superficie del sol. Pronto, toda la estrella se vio envuelta por los torrentes oscuros y, entonces, se

contrajeron, desgarrando la cromosfera del sol, arrastrándola hacia la creciente mancha oscura.

"¿Qué están haciendo?", dijo a su izquierda una voz teñida de miedo. Gryph reconoció la voz y se giró para ver a Casserius, el dios dorado de su *Ensueño*. Si el miedo se había apoderado de él, entonces la situación era más grave que las palabras.

"Están desviando la energía de la estrella", dijo Cerrunos, acercándose a Gryph y tocando un panel de control que tenía delante. Se protegió los ojos con el antebrazo mientras el sol se encendía y luego miró a Gryph, con pánico en los ojos.

"¿Con qué fin?", dijo el enjuto hombre conocido como Obekai. Gryph notó que no estaba tan espástico ni nervioso como en el *Ensueño* de Gryph. "¿Para qué podrían necesitar tanto poder?"

"Están locos", dijo otra voz. Gryph se volvió para ver a una mujer bajita y de pelo oscuro cuyo nombre sabía que era Asheara. "Destruirán su propio sol". Una mano suave pero poderosa le agarró el hombro y le dio un apretón tranquilizador.

Gryph se volvió para ver que la mano pertenecía a Morrigan. Parecía más joven y, a pesar de la evidente tensión que los rodeaba a todos, sus ojos carecían de la siempre presente oscuridad que tanto Morrigan como Aluran habían soportado cada vez que Gryph se había encontrado con el hombre. Morrigan se inclinó y le dio a la mujer un suave beso en la frente.

"Nunca discerniremos la lógica de los Prime", dijo su propia voz, la de Ossyrion. "Son xenófobos, fanáticos alienígenas, que no pueden soportar la existencia de otros seres consciente en los Reinos. No cesarán hasta que toda la vida esté muerta o sea Prime".

"A menos que los detengamos", dijo Morrigan, encontrando la mirada de Ossyrion con fiereza y solidaridad. "Juntos".

"Pero, para destruir su propio sol", dijo una mujer que Gryph reconoció en su *Ensueño* como Dymeria, pero sin los cuernos ni su bastón color magma, parecía normal, humana. Gryph miró al grupo reunido a su alrededor, trece personas, más él mismo, que aún no se habían convertido en dioses.

Pero estos son los Antiguos Dioses, y los conozco a todos. Los nombres emparejados con los rostros, las historias con las voces y los recuerdos de todos ellos le llenaron de emoción. Recordó la alegría que había sentido cuando Morrigan, su mejor amigo desde sus primeros días, le había confesado su amor por Asheara.

Una ola de conmoción, arrepentimiento y dolor fluyó sobre Gryph y de repente se sintió ligero, como si estuviera a la deriva en un sueño que no podía controlar.

"Éramos héroes", dijo Aluran, poniéndose al lado de Gryph, que de alguna manera se había desprendido del cuerpo de Ossyrion para ver

lo que iba a ocurrir. "Ninguno de nosotros deseaba convertirse en dioses, ni siquiera yo". Miró hacia el sol que se oscurecía rápidamente, y Gryph miró con él, sorprendido de que el brillo no le lastimara los ojos. "Pero era la única manera".

El sol implosionó, creando una enorme grieta en el espacio. Delante de ellos, ahora visible por la falta de luz solar cegadora, había otra nave, enorme, esférica, malévola. Gryph supo que se trataba del Prime, pero antes de que pudiera procesar el tamaño de la nave, ésta voló hacia la grieta y desapareció.

"Han hecho un agujero en el espacio-tiempo", dijo Cerrunos conmocionado.

"¿A dónde se fueron?" Preguntó Morrigan.

"No lo sé", dijo Cerrunos, y se calló, el único sonido era el zumbido de su nave.

"Síganlos", ordenó Ossyrion y Cerrunos tocó los controles. La nave atravesó el espacio y entró en la grieta. Un momento después, la singularidad se cerró, dejando que un mundo oscuro y solitario muriera en el frío del espacio.

Su nave emergió en un lugar totalmente diferente, un vasto e interminable mar de proto-materia gris, que cambiaba constantemente entre estados de baja y alta energía. Era una vasta extensión de la nada y del todo. Era el *éter* primitivo. El poder incontrolado de la creación azotó su nave, pero los escudos resistieron. Estaban diseñados para soportar una tensión increíble, pero ¿cuánto durarían?

Delante de ellos, cerca y en cierto modo lejos, la esfera primigenia flotaba en el vasto mar de la nada y esperaba. *¿Qué esperan? ¿Qué locura les ha hecho perder la cabeza? ¿Por qué destruir su propio sol para impulsar este viaje y luego esperar?*

Gryph miró de reojo a Aluran, pero el Alto Dios no le devolvió la mirada. El tiempo pasó extrañamente y Gryph no tenía idea de cuánto tiempo esperaron, cuando el *éter* comenzó a agitarse y a revolverse. Los bloques de construcción de la realidad empezaron a abrirse paso hacia arriba desde el espumoso todo plateado.

Gryph se quedó boquiabierto al ver el nacimiento de un universo. "Este es el comienzo de los Reinos, el momento de la creación".

"Sí. Esta es la primera incursión del pensamiento consciente en el *Éter*. La Fuente está pensando en la creación de los Reinos".

"¿Eres creyente en la Fuente?"

"¿Me crees tan arrogante como para descartar la prueba de mis propios ojos?"

Gryph no dijo nada. Se limitó a observar.

Las nebulosas brotaron del *éter* y se fusionaron en estrellas y planetas y una docena de otras cosas que Gryph no tenía palabras para describir. Hilos de luz descendieron desde la nada gris y aburrida y

arrastraron los cuerpos estelares hasta formar un complejo conjunto. A la mente de Gryph le costaba encontrar las palabras para describir la experiencia.

La luz resplandeció y una forma fractal siempre cambiante, bajó de la bruma. Lanzó más hilos de destino en todas las direcciones, creando todo lo que había en este universo. La mandíbula de Gryph quedó abierta mientras los recuerdos enterrados durante mucho tiempo salían a la superficie de su mente.

"La Fuente".

"Sí", dijo simplemente Aluran y luego señaló.

La Esfera Prime disparó un rayo de energía hacia el centro de la Fuente y ésta sufrió espasmos y temblores, pulsando y retrayéndose de una forma que la mente de Gryph no pudo procesar. Ossyrion ordenó a su propia nave que entrara en acción, y avanzó silenciosa como un cuchillo.

"¿No tenemos armas?" preguntó Gryph, esperando que Ossyrion y sus amigos detuvieran la horrible abominación que estaban presenciando.

"Ninguna que pueda detener al Prime", dijo Aluran. "Al menos no todavía".

El rayo pulsó, y la Fuente se rompió y luego implosionó en trece motas de luz y poder. El corazón de Gryph sintió que iba a romperse dentro de él. *Acabo de presenciar el asesinato de Dios*, se dio cuenta. Una tristeza sin precedentes le asaltó cuando la verdad de lo que acababa de presenciar amenazaba con consumirle.

Una bofetada le hizo volver. "No te lo he recordado para que te derrumbes, sino para que lo entiendas. Observa".

Gryph se volvió hacia la escena del crimen que tenía delante y se dio cuenta. Las motas de luz y energía que flotaban en la sopa primigenia eran las *Divinidades Prime*. El artefacto divino fusionado con su alma era una parte de la Fuente, un poco del cadáver de Dios.

A medida que la comprensión llegaba a Gryph, los Prime se movían para recoger *las* nacientes *Divinidades* que pronto llevarían su nombre. Rayos de oscuridad estallaron desde trece puntos a lo largo de la superficie de la esfera, cada uno de los cuales envolvió y arrastró a una de las *Divinidades Prime* en su masa oscura.

A la orden de Ossyrion, su propia nave avanzó a toda velocidad hacia la esfera, cuyo verdadero tamaño quedó claro por primera vez. Cada una de las catorce personas a bordo alimentó sus prodigiosas reservas de Mana en los globos cristalinos que se habían levantado de las cubiertas frente a ellos. Ese *mana* servía para alimentar los escudos místicos que no sólo protegían su nave, sino también sus frágiles cuerpos aún mortales.

Su nave se clavó en el lateral de la esfera primigenia, arrojando un

géiser de llamas y agua al espacio. Un momento después, la nave se detuvo bruscamente y las puertas se abrieron. Catorce hombres y mujeres activaron anillos similares, pero mucho más poderosos que el propio *Anillo de Escudo de Aire* de Gryph, y nadaron a través del vasto océano dentro de la nave Prime.

La perspectiva cambió, y estaba de pie en una plataforma seca que flotaba en el centro de un globo de aire. Parecían estar en el centro de la esfera. Los cuerpos de los Illurryth y los Arboleth yacían esparcidos a su alrededor, algunos salpicados como mariscos de un día tirados en un muelle, otros flotando perezosamente en el océano por encima y alrededor de ellos.

En el centro de la plataforma, Ossyrion estaba de pie, con su mano suave sobre el hombro tembloroso de Morrigan. En los brazos de Morrigan estaba el cuerpo ensangrentado y roto de Asheara. De los catorce héroes que habían derrotado al Prime ese día, sólo trece habían sobrevivido.

El corazón de Gryph se rompió al sentir de nuevo su pérdida, pues ahora recordaba ese momento. Asheara había sido la mejor de ellos, y había muerto para que ellos pudieran vivir. Uno a uno, todos los demás caminaron hacia ellos, cada uno colocando una mano en la cabeza de Asheara para despedirse.

Todos menos Morrigan, porque no podía, no quería despedirse. Nunca.

Cerrunos avanzó portando lo que parecía ser una pequeña nube de nebulosas que contenía trece protoestrellas. Los demás se volvieron hacia él y, uno a uno, cada uno de ellos tomó una de las *Divinidades Prime*. Regresaron a su nave, Morrigan llevando el cuerpo de su hermana caída, su amor eterno.

La visión terminó abruptamente, y Gryph se puso de pie frente a Aluran una vez más.

"Salvamos los Reinos", dijo Gryph con asombro y respeto.

"Lo hicimos, pero yo fui el único que lo perdió todo". Se volvió para mirar por encima del hombro de Gryph hacia el Archivo. "Pero ahora que he encontrado a Cerrunos, lo cambiaré todo, y ella volverá a vivir".

En un instante, Gryph lo recordó todo. Para traer de vuelta a su amada, Morrigan había tratado de liberar el poder de su *Divinidad Prime. Morrigan* portaba la *Divinidad del Alma*. A diferencia de *las* otras doce Divinidades, la suya no era totalmente funcional, aún no había despertado porque las almas no existían cuando las Divinidades habían surgido. La Fuente había creado los Reinos como motor para crear almas mortales, pero el Prime había asesinado a la Fuente antes de que estas almas hubieran nacido. La *Divinidad del Alma* carecía de todo su poder. Pasarían eones antes de que los Reinos crearan vida, y

milenios más aún antes de que esa vida generara almas.

Ese día, Morrigan se volvió hacia la oscuridad. Dejó de lado a sus amigos, a su familia y, finalmente, a su humanidad en su afán por encontrar el alma de Asheara y devolverle la vida. Pero *el* poder de su *Divinidad* sobre el alma estaba latente y Morrigan no logró encontrarla. A pesar de la adversidad, se negó a abandonar su búsqueda, sin importar las consecuencias.

Se dedicó al estudio del alma, y entonces, en un niño llamado Simón encontró sus respuestas. Pero, para conseguir el poder que requería se vio obligado a torturar y asesinar a Simón y entonces recurrió al poder de las almas consumidas.

Por amor, había perdido todo lo que le hacía digno de ser amado.

Cuando finalmente encontró el alma de Asheara y la trajo de vuelta, no pudo soportar en qué se había convertido. Morrigan la aterrorizaba, pues en su búsqueda por traerla de vuelta se había destruido a sí mismo. Horrorizada, se suicidó y Morrigan la trajo de vuelta una y otra vez, y cada vez acabó con su vida.

Gryph miró a Aluran. "Ella nunca te aceptará. No importa cuántas veces la traigas de vuelta".

El Alto Dios sonrió, liberando a Morrigan y dejándole quemar a través del barniz de falsedad que era Aluran. "No voy a traerla de vuelta. Tomaré el poder de la creación como propio y haré los Reinos de nuevo, la haré a ella y a mí de nuevo. Y destruiré todo y a todos los que se interpongan en mi camino".

Los ojos de Gryph se abrieron de par en par y un hielo recorrió su columna vertebral. El plan era una completa locura, pero sabía, al mirar a los ojos de Morrigan, que si obtenía el conocimiento que Cerrunos portaba, entonces cumpliría su tarea. El Dios del Terror no se detendría hasta completar su misión.

Morrigan volvió a levantar el dedo y un pico de luz plateada estalló en el cráneo de Gryph. "Adiós hermano, prometo recordarte siempre".

Más imágenes de vidas medio recordadas se precipitaron a través de él, recuerdos desviados por la magia de caída del Alto Dios. Gryph intentó moverse, pero las bandas de *Magia del Alma se apretaban* más con cada movimiento y se hacían más fuertes con cada segundo que pasaba, su fuerza alimentada por el poder de su propia alma que se desvanecía.

Un gruñido maullante llenó los oídos de Gryph. Algún recuerdo antiguo diciendo su último adiós mientras Aluran se alimentaba, tal vez. Pero entonces la alimentación cesó y las bandas de alma se soltaron. Gryph cayó al suelo, con el dolor y la confusión luchando contra sus sentidos.

Los gruñidos aumentaban en frecuencia y venían de todas las

direcciones. Se obligó a abrir los ojos engomados y vio que media docena de sombras ágiles se movían a su alrededor. Aluran estaba retrocediendo, con ambas manos ardiendo de *Mana*.

Varios chasquidos de látigo llenaron sus oídos y Aluran gruñó de esfuerzo, levantando un escudo a su alrededor y enviando un cuchillo centelleante de energía plateada con el otro. Gryph reconoció el hechizo *Rayo de Alma,* pues él mismo lo había utilizado. A través de la niebla que cubría su mente, Gryph cayó en la cuenta.

Estamos bajo ataque.

Gryph se obligó a arrodillarse y sus ojos se aclararon lo suficiente como para ver lo que había venido a por ellos. Una media docena de bandersnatch agitaban las púas de sus colas hacia el Alto Dios que se retiraba, intentando rodearlo. Gryph se arrastró hacia atrás tratando de poner distancia entre él y la manada. Parecían ignorarlo. ¿Qué estaba pasando? Era poco probable que las bestias con aspecto de pantera no lo hubieran visto.

Es más probable que no te consideren una amenaza, dijo la voz del Coronel.

El orgullo de Gryph frunció el ceño ante la voz de su interior, pero Gryph no era tonto. Si podía escabullirse mientras esos dos enemigos luchaban, lo haría. Su espalda chocó con la orilla de tierra del lecho del arroyo seco. Justo cuando estaba a punto de darse la vuelta y subir la pendiente, una gran sombra cayó sobre él.

Gryph levantó la vista y se encontró con un enorme bandersnatch, una bestia a la que su *Analizador* etiquetó como alfa, tambaleándose sobre él. El felino lo miraba con extraña inteligencia. Saltó con pies ligeros, a pesar de que pesaba al menos una tonelada. El gato le dio la espalda a la batalla y se acercó a Gryph, con sus dos colas moviéndose detrás de él como un par de serpientes cargadas de plumas.

El alfa se acercó y Gryph levantó la mano para lanzar *Rayo de Alma*. El gato le apartó el brazo con una pata del tamaño de un plato, sin hacer más esfuerzo que el que habría hecho Gryph para espantar una mosca. El gato se inclinó hacia él y lo olfateó. Luego se apartó y lo miró fijamente.

El alfa ladeó la cabeza, como un hombre que considera una decisión importante. Había inteligencia detrás de esos ojos, algo que era mucho más que un animal. Lo consideró durante unos largos segundos, mientras los sonidos de la batalla se desarrollaban a su alrededor.

Retrocedió y luego, como un torbellino, su masa giró y rugió contra Aluran. Un par de cuerpos de bandersnatch yacían sangrando a los pies de Aluran, que también sangraba por varias heridas. El rugido del alfa atrajo la atención del Alto Dios y el odio y la ira en sus ojos provocaron un escalofrío involuntario en Gryph.

El hombre está más allá de toda redención, se dio cuenta Gryph. Se levantó, usando unas cuantas raíces colgantes como ayuda mientras el alfa coordinaba su manada para un asalto final. Las colas se agitaron y las plumas volaron. Aluran se movía como una mancha, desviando y esquivando los misiles.

Finalmente, el alfa se unió a la lucha, con sus colas gemelas agitando las plumas mucho más rápido que sus subordinados más pequeños. La velocidad de Aluran aumentó, sin duda debido a alguna ventaja activada, y desvió el bombardeo. Gryph intentó ponerse de pie, pero las rodillas se le doblaron. Al parecer, el hecho de tener el alma parcialmente drenada, combinado con sus numerosas heridas, le pasó factura. Se sentía más débil que después de luchar contra una gripe.

Aluran arremetió con su espada de doble mano, cortando directamente a la cara del alfa, pero el gato esquivó hacia atrás, manteniendo la atención completa del Alto Dios. Fue entonces cuando Gryph vio a otro bandersnatch detrás de Aluran, uno que había estado al acecho hasta que llegara el momento adecuado.

El bandersnatch oculto agitó la cola y una pluma se dirigió hacia Aluran. Demasiado tarde, el Alto Dios se dio cuenta de la trampa y se giró lo suficiente para ver cómo la pluma se hundía en su cuello. Con un último grito de desafío, Aluran desapareció en un instante y en una bocanada de humo aceitoso.

El bandersnatch alfa volvió a mirar a Gryph. Éste trató de retroceder, pero había elegido demasiado bien su lugar de emboscada y no había dónde esconderse. El alfa lo miró fijamente, y la misma inteligencia estaba detrás de ellos.

"¿Qué eres?" dijo Gryph, y la bestia ladeó la cabeza de nuevo, antes de chasquear la cola. Lo último que vio Gryph antes de que el poder *etéreo* lo enviara a otra parte, fueron los labios del gato torcidos en una sonrisa.

40

El Buscador loco desapareció en la penumbra de la torre y Lex se volvió hacia Errat. El nacido de la guerra sonrió como un niño al que le han contado un gran secreto, que había prometido guardar para sí mismo. Errat se quedó mirando su mano, que parecía desvanecerse y desaparecer. El warborn se rió alegremente.

"Oye, Errat, ¿me estás escuchando? ¿Qué demonios fue eso?"

Errat se volvió hacia Lex, como un hombre sacado de una ensoñación y su sonrisa se amplió. "Mis disculpas, amigo Lex. Pero, el amigo Bart me enseñó a fundirme con el *éter"*.

"Pensé que estas barras interrumpían la magia", dijo Eris.

"Lo hacen", dijo Ovrym, con los ojos muy abiertos al comprenderlo. "Pero el *éter*, en su estado más primitivo, no es magia, sino la energía base de la que se nutren todas las demás esferas. Existía antes de los Reinos, antes de la materia, y por lo tanto no está ligada a ella".

"Sí, el amigo Ovrym tiene razón", dijo Errat y luego cerró los ojos y empujó la distorsión a través del resto de su cuerpo. Dio un paso adelante y atravesó los barrotes de su celda, casi olvidándose de volverse sólido una vez más. Se agarró a un asidero antes de que la gravedad lo arrastrara hacia el abismo que había bajo sus pies. Una vez a salvo, rió con alivio y alegría.

"¿Por casualidad no podrías enseñarnos a los demás cómo hacerlo?" preguntó Vonn.

"No puedo", dijo Errat con auténtico pesar. "Sin embargo, creo que puedo prolongar mi discorporación lo suficiente como para atraerte a través de los barrotes".

"¡Tú crees!" dijo Lex un poco más duro de lo que pretendía, pero las visiones de ser ensartado a mitad de fase por barras sólidas llenaron su imaginación.

Ovrym, que estaba más cerca de Errat, extendió el muñón de su brazo malo a través de los barrotes de su celda. "Confirmemos tu teoría, antes de que el parloteo de Lex nos vuelva locos". Errat movió su cuerpo y se acercó a Ovrym.

"Yo no parloteo", se quejó Lex.

"Revisa tus hojas de habilidades", dijo Vonn. "Estoy seguro de que eres un Gran Maestro en *Parloteo*".

"Ja, ja, ja", rió Lex sin humor. "Odio a cada uno de ustedes".

A pesar de sus protestas, Lex observaba a Ovrym con intensa preocupación. Errat agarró el bíceps del xydai, justo por encima del codo, y esperó a que Ovrym asintiera. Ambos hombres cerraron los ojos. El brazo de Errat brilló y se transformó, fundiéndose con el de Ovrym. Era imposible determinar dónde terminaba el brazo de Errat y dónde empezaba el de Ovrym. La descorporación fluyó hacia arriba, y el xydai se hizo más tenue, como un eco visual. Cuando la perturbación le llegó hasta los pies, Errat tiró de él a través de los barrotes.

Lex hizo una mueca ante la lentitud del avance, pero pronto Ovrym lo atravesó y la mano que le quedaba agarró una barra mientras su pie encontraba un punto de apoyo seguro. El sonido de múltiples respiraciones liberadas fluyó por la torre.

"Comenzaré el ascenso", dijo Ovrym, dirigiéndose a la cuerda que colgaba frente a la celda del Buscador. "No te demores". Dirigió su mirada a Lex. "Estamos a punto de enfrentarnos a un dios en su territorio. Todos tendremos que dar lo mejor de nosotros". Lex no dijo nada y asintió al adjudicador, a pesar de la obviedad de ser señalado. Una pequeña sonrisa frunció los labios de Ovrym en reconocimiento a la contención de Lex, y comenzó a subir. No era una hazaña fácil con un solo brazo.

"¿Dolió tanto como parecía?" preguntó Vonn, sin poder resistirse a burlarse de Lex.

"Estoy trabajando duro para ser un hombre sabio", replicó Lex.

"Bueno, tendrás mucho tiempo para trabajar en eso", dijo Vonn, estirando el cuello hacia la cima de la torre, en algún lugar de la lejana oscuridad. "Esta escalada será un asesinato para esas extremidades rechonchas que tienes".

Errat se dirigió a la siguiente celda. Eris extendió su brazo sin dudarlo y al cabo de un minuto Errat la había liberado. Eris alcanzó la cuerda y comenzó a trepar y Errat pasó a Vonn. La extracción de Vonn llevó mucho menos tiempo. Parecía que la técnica de Errat estaba mejorando.

Vonn comenzó a subir cuando Errat llegó a la celda de Lex. Lex trató de obligar a su corazón a frenar su enloquecido latido. No importaba el éxito de la extracción de los otros, Lex temía que el otro zapato estuviera a punto de caer. Todo había sido demasiado fácil. Errat miró al NPC, su sonrisa alegre alivió parte de la tensión.

"¿De verdad crees que hay galletas?" preguntó Errat.

"Um, eso espero", dijo Lex, y luego miró a Errat con confusión. "¿Pensé que no comías? "

"Los warborn no necesitan comer, pero he aprendido que me gusta mucho la comida. Errat oyó hablar por primera vez de las galletas al escuchar a Yrriel decir que el amigo Lex tenía unas galletas deliciosas,

y desde entonces tengo muchas ganas de probarlas. ¿Por qué el amigo Lex no compartió sus galletas con Errat?"

"Uh", comenzó Lex, su rostro se tornó carmesí. "Sí, bueno, sólo tengo dos y a Yrriel le gustan mucho, así que..."

"Oh, por supuesto. Yrriel es muy especial. El amigo Lex debe guardar sus galletas para ella". El warborn extendió su brazo a través de los barrotes y con un momento de duda, Lex lo agarró por la muñeca. "Intenta relajarte. Hará más fácil el proceso".

"Relájate. Bien. Respira tranquilo".

El brazo de Errat comenzó a brillar, y se extendió hacia arriba y hacia Lex. "Y piensa en galletas sabrosas".

Lex tosió y el brillo se retiró un poco. Lex se disculpó, se recuperó y asintió. Cerró los ojos, poniendo toda su intención en moverse a través de los barrotes. El resplandor subió por su brazo y entró en su cuerpo. Se sintió más ligero y más grande, como si su ser se expandiera. La sensación creció y por un momento Lex lo fue todo y en todas partes.

Un momento después, la sensación cesó y Lex abrió los ojos para descubrir que estaba al otro lado de los barrotes. Sus rodillas se debilitaron al ver la nada bajo sus pies y se agarró a Errat como un ahogado a un socorrista, casi haciendo que ambos cayeran. La fuerza prodigiosa de Errat los salvó a ambos y Errat colocó la mano temblorosa de Lex sobre los barrotes. Errat señaló con la cabeza, más allá de la celda de Raathiel, la cuerda que se balanceaba de un lado a otro.

"Es hora de subir, amigo Lex".

Lex aseguró sus pies y luego movió una mano. Su cuerpo tembló y se obligó a no mirar hacia abajo. *Genial, me dan miedo las alturas*, pensó, y se limpió la palma de la mano sudorosa contra la túnica antes de agarrar otra barra y tirarse al otro lado.

El progreso fue lento, pero Lex finalmente llegó a la jaula de Raathiel. Acercó su cara a los barrotes y le dio un suave y tranquilizador lametón. Ella asintió con la cabeza. "Ve".

Alcanzó la cuerda, cuando un destello gris de la celda contigua a la de Raathiel le llamó la atención. Lex se giró cuando una bocanada de humo aceitoso le pasó por encima. "¿Gryph?" preguntó Lex, con un tono desesperado y lleno de preocupación. A través de la oscuridad, Lex pudo ver una figura desplomada.

"No es Gryph", dijo Raathiel con su voz dolorosa y reptiliana. Un destello de luz dorada brilló en la forma acorazada y el miedo se apoderó del corazón de Lex. "Aluran", susurró Lex, temiendo que cualquier sonido despertara al Alto Dios desplomado.

"Debemos apresurarnos amigos", dijo Errat mientras continuaba su camino por el frente de la celda de Aluran.

Lex asintió y comenzó a subir, cuando un movimiento dentro de la celda de Aluran le llamó la atención. *Oh, mierda, mierda, mierda*. *No, no, no,* rogó Lex en silencio. Miró a Errat, que sólo estaba a medio camino de la cara de la celda de Aluran, y gritó "¡Deprisa!".

Aluran se puso en pie a trompicones, y una mano se agarró a los barrotes para estabilizarse. Se paró en la penumbra, y una ola de odio e ira brotó de él. La mano de Aluran se alzó y agarró a Errat por el antebrazo.

El warborn era increíblemente fuerte, de lejos el más poderoso físicamente del *grupo de aventureros*, pero contra la prodigiosa fuerza del Alto Dios no tenía ninguna posibilidad. Aluran tiró de Errat para acercarlo, golpeando su cara contra los barrotes.

"Me sacarás de aquí", siseó el Alto Dios, retorciendo el brazo de Errat.

Errat gruñó de dolor, pero no parpadeó, ni apartó la mirada de Aluran. "Errat no obedecerá". Su brazo brilló y se volvió inmaterial. Empezó a soltarse del agarre de Aluran, cuando el propio brazo del Alto Dios brilló, sus células se mezclaron con las de Errat.

"¿Qué está haciendo?" Lex rugió y envió una andanada de *rayos de orden* hacia Aluran. Los desconcertantes fragmentos blancos de magia rodearon a Errat, pero se dispersaron en cuanto se acercaron a los barrotes metálicos de la celda de Aluran.

"¡Mierda, mierda, mierda!" Lex se deslizó por la cuerda, desesperado por ayudar a Errat. Detuvo su movimiento agarrando un asidero de piedra, pero un momento después la piedra se desprendió haciéndole perder el equilibrio. Sus rodillas se tambaleaban y empezaba a sudar. Enroscó el otro brazo alrededor de los barrotes de la celda y se obligó a dejar de temblar.

Cuando volvió a levantar la vista, Aluran había metido a Errat en su celda. Pronto el warborn sería arrastrado hasta el fondo, y entonces quién sabe qué horrores desataría Aluran sobre él. Lex se acercó, tratando de ir en ayuda de Errat.

"No, amigo Lex. Corre. Ahora", gruñó Errat a través del dolor y la tensión.

Lex lo ignoró, aferrándose a la barra con su mano libre. Fue entonces cuando se dio cuenta de que aún se aferraba al trozo de roca que había arrancado de la pared de la torre. Lo miró y luego miró a Aluran. Agarró la roca y apuntó con cuidado.

Se echó hacia atrás como un lanzador de las grandes ligas y lanzó la piedra hacia Aluran. La piedra voló por el aire, no alcanzó la cabeza de Errat y golpeó al dios supremo en la sien. La piedra hizo poco daño. Ni siquiera le hizo sangre. Pero distrajo al Alto Dios lo suficiente como para que Errat se soltara de su agarre.

El warborn retrocedió y el corazón de Lex saltó a su garganta.

Acabo de matar a mi amigo. Errat se impulsó con los pies, surcó el aire, despejando el vacío en el centro de la torre y se estrelló contra los barrotes de la celda del Buscador. Errat se enganchó a una barra con una mano y detuvo su caída. Un momento después se puso a salvo y se volvió hacia Aluran.

"Estás solo sin amigos, y siempre estarás solo. Por eso fracasarás". Errat se dio la vuelta y subió hacia la celda de Raathiel.

Lex miró al warborn por un momento, agradecido de poder llamar amigo al hombre alto. Aluran dio un puñetazo a los barrotes y Lex se volvió hacia él y habló con una voz clara, desprovista de todo temor.

"¿Dónde está Gryph?"

El Alto Dios hizo una pausa y se acercó a los barrotes para que Lex pudiera ver sus ojos. "Me alimenté de su alma y dejé su cadáver como festín para el bandersnatch". El veneno que goteaba en la voz del hombre quemó a Lex como un ácido, y Lex tensó sus músculos listo para atacar.

"Lex", siseó la voz de Raathiel. "Está mintiendo".

Lex giró hacia el pelaje emplumado. "¿Cómo lo sabes?"

"Simplemente lo hago".

Vio el amor, el dolor, la preocupación en sus ojos, pero también vio la certeza y la verdad. Dejó que esa verdad lo calmara y asintió. Errat atravesó los barrotes de su celda y le rodeó con su cuerpo escamoso.

"Es hora de subir", dijo la coatl y cerró los ojos, dejando que Errat la liberara.

Lex asintió y se volvió hacia Aluran. Lo miró fijamente, sin miedo en sus ojos. El Alto Dios le devolvió la mirada sin pestañear. "Parece que es Lex: dos y Su Alto Idiota: cero".

"Siempre hay una próxima vez", dijo Aluran, con un frío glacial en su tono.

"Si te acercas a mí, o a Gryph, o a cualquiera de mis amigos de nuevo, te mataré. Lo juro". Los Reinos sintieron el poder de sus palabras y se unieron a él. "Y sí, eso fue un *voto vinculante*, imbécil".

Lex le dio la espalda al Alto Dios y comenzó a subir.

41

Gryph se despertó con un sobresalto. Todo le dolía y, por un momento, sus ojos se negaron a abrirse, engomados por el sueño. El olor a madera quemada le llegó a la nariz. El sonido de la madera crepitando y el ruido sordo de algo metálico llenaron sus oídos. Unas cálidas pieles le cubrían y, aunque todavía le dolía, la herida del costado parecía haberse curado.

¿He estado fuera tanto tiempo, o alguien me ha curado?

"Ah, estás despierto", dijo una voz tranquila y mayor. Se acercó el leve ruido de pasos y Gryph se obligó a abrir los ojos. Una figura de tamaño humano se arrodilló ante él y una mano fuerte lo puso en posición sentada. "Tranquilo. Has pasado por muchas cosas".

La visión de Gryph finalmente se aclaró lo suficiente como para ver al hombre. Era bajo y un poco desaliñado por la mitad. Llevaba una sencilla túnica y sandalias, que a Gryph le recordaban a un actor de un drama bíblico. El color y la cantidad de su cabello sugerían que era de mediana edad, pero Gryph intuía que era mucho, mucho mayor. "¿Dónde estoy y quién eres?" Su voz sonaba chirriante y reseca.

"Me llamo Herne, y este es mi hogar". Herne le entregó a Gryph una calabaza llena de agua fresca y crujiente. "Bebe esto". Gryph miró al hombre con desconfianza. "Es sólo agua, y muy buena, si se me permite decirlo". Gryph buscó cualquier indicio de subterfugio, pero estaba sediento y si Herne quería hacerle daño, había tenido muchas oportunidades mientras Gryph estaba inconsciente. Bebió un profundo trago, dejando que el agua fría limpiara la mucosidad y la arenilla que le cubría la garganta. Cuando terminó el agua, dio las gracias con la cabeza a Herne, que tomó la calabaza.

"¿Cuánto tiempo he estado fuera?" preguntó Gryph, preocupado por sus amigos.

"Has estado conmigo durante casi una semana".

"¿Una semana?" dijo Gryph alarmado y se incorporó en posición sentada. El dolor le golpeó el costado y el doloroso recuerdo de haber sido ensartado por su propia lanza volvió con fuerza. Herne lo empujó hacia atrás con una mano fuerte y segura y, al cabo de un momento, el dolor cesó.

"Cálmate. El tiempo fluye más rápido aquí que en el resto de este Reino. Ha pasado menos de una hora para tus amigos".

"¿Dónde están? ¿Están a salvo?"

"Estaban presos en el Archivo, pero ya han escapado y se dirigen a la cima de la torre. Es una suerte, y bastante sorprendente, que cuenten con un *mago del éter* entre sus amigos. Ningún otro es capaz de aprender los métodos de Bartholomew".

"Errat es diferente", dijo Gryph, con una pequeña sonrisa en los labios. Herne asintió con la cabeza. "¿Quién es Bartholomew?

"Un compañero buscador, pero cuya mente se ha vuelto un poco adicta durante los largos siglos".

"¿Siglos? ¿Cuántos años tienes?"

Herne se apartó de Gryph y se dirigió a la olla de hierro que colgaba sobre el fuego. Revolvió el contenido, despidiendo un agradable aroma en el aire. El estómago de Gryph refunfuñó. Un momento después, Herne regresó y le entregó un tazón humeante a Gryph. Una docena de preguntas ardían en busca de respuestas, pero Gryph conocía la mirada de un hombre que quería hablar, quería confesar. Herne respondería a todas las preguntas de Gryph, si se le daba la oportunidad. Además, Gryph estaba hambriento. Sopló una cucharada de guiso y luego dio un bocado. Asintió con la cabeza para agradecer a Herne.

"Gracias. Es bueno".

"Me gustaría que tuviéramos tiempo para bromas y largas charlas, pero aunque el tiempo avanza a paso de tortuga ahí fuera, sigue siendo inexorable. Y se nos está acabando".

"No lo entiendo".

Herne agachó la cabeza y tenía la mirada de un hombre obligado a una conversación dolorosa que deseaba evitar. "Te he esperado, Gryph, durante más tiempo del que puedo recordar. Era inevitable que un Ossyrion renacido acabara viniendo por mí. Esperaba que tuviéramos más tiempo". Herne levantó la vista, con una sonrisa sombría en su rostro. Estaba claro que un debate se estaba produciendo en su interior. Un momento después, con la decisión tomada, Herne volvió a hablar. "Pero incluso aquí el tiempo pasa. El Alto Dios está cerca de desentrañar los caminos del *Éter*. Nuestro hermano es astuto, y me temo que ninguna celda lo retendrá por mucho tiempo".

"¿Nuestro hermano?" Dijo Gryph conmocionado y comprendió quién era Herne, quién era realmente. "Cerrunos". Un torbellino de emociones lo invadió. Ira, miedo, dolor, traición, simpatía, confusión. Herne no se parecía en nada al dios del recuerdo de Ossyrion, pero Gryph sabía que tenía razón.

"Sí, en parte", admitió Herne.

"¿Qué quieres decir con en parte?" dijo Gryph, con los puños apretados, sus emociones amenazando con vencerlo. Ante él estaba el

mayor traidor de la historia de los Reinos, un hombre responsable de un sufrimiento incalculable. Una parte de Gryph quería hacerle pagar, vengarse de Ossyrion, pero en su estado de debilidad este dios parcial podría matarlo.

"Intentaré explicarlo", dijo el Buscador. "Yo, Cerrunos, hice este lugar apenas unas horas antes de que tú y los demás se enfrentaran a Morrigan. Me despojé de mi *Divinidad* y utilicé su poder para construir este Reino, un lugar para esconderse, un lugar para vivir libre de miedo". Herne extendió la mano con la palma hacia arriba en el espacio entre ellos y una esfera de luz cobró vida. Por la superficie fluyeron imágenes de un paraíso verde. Era este Reino, pero también no. "Lo que no entendía era que, aunque escapara de Morrigan, nunca podría escapar de mí mismo".

Gryph entendía el arrepentimiento, y el poder que el pasado tenía sobre el presente.

"Pensé que aquí encontraría seguridad, tal vez incluso felicidad. Me equivoqué, y este Reino empezó a sufrir por ello". Las imágenes de la esfera cambiaron y los monstruos ahora caminaban por el bosque. "El jabberwocky, el bandersnatch y otras bestias caídas se alzaron en respuesta a mi culpa, destrozando mi paraíso".

"Estaba solo aquí, y mi culpa, mi vergüenza y mi odio pronto amenazaron con destrozarme. Así que me dividí en cinco aspectos, cada uno con una tarea. Yo, la parte conocida como Herne, existe sólo para esperar su regreso. Para ayudar en la guerra contra Morrigan, contra Aluran. Es mi trabajo hacer las paces".

Herne miró de reojo a Gryph. "Ahora sé que no puedo hacer nada para ganarme el perdón. Mi culpa es demasiado grande para eso. Nada de lo que pueda hacer equilibrará la balanza a mi favor".

"¿Este Bartholomew del que hablaste es otro Aspecto?" preguntó Gryph, tratando de entender el concepto de que un hombre se convierta en muchos.

"Sí", dijo Herne y bajó la cabeza. "Sufre a diario, pues lleva el peso de nuestra culpa. Le ha vuelto loco. En los días buenos no recuerda por qué es como es, y encuentra una pequeña medida de paz. Otros días no puede soportarse a sí mismo. Esos son los días en los que se encierra".

Gryph trató de imaginar lo que sería existir simplemente para soportar la carga de la culpa y sus entrañas se enfriaron. Lo que Herne dijo a continuación fue aún peor.

"Un tercer Aspecto, el que soporta nuestro miedo, permanece encerrado en una celda en el corazón de una montaña en el extremo de este valle. A veces, cuando la noche está en calma, puedo oírle gritar. No me gustan las noches tranquilas".

"El cuarto Aspecto fue encargado de buscar nuestra redención.

Regresó a los Reinos llevando nuestro *Léxico*. Su propósito era asegurarse de que el *Léxico llegara* a ti, si alguna vez renacías en los Reinos. Si no lo hacías, esperábamos que el conocimiento contenido en el artefacto fuera algún día útil para la gente de Korynn. Una pequeña reparación por el daño que habíamos causado".

"Él fue el Buscador que Eris asesinó. El que le mostró cómo entrar en este Reino".

Herne asintió. "Y no sólo ella, sino también Aluran".

"¡Mierda!" pensó Gryph, y luego se dio cuenta de que estaba apretando los puños y los abrió. *Si sobrevivo a esto, tendré algunas palabras para Eris. Gryph* volvió a mirar a Herne. "¿Y el quinto Aspecto?" Una seguridad llenó a Gryph, una que hizo que su corazón retumbara en su pecho, pero necesitaba escuchar a Herne decir el nombre.

"Tienes la respuesta a esa pregunta".

"Lex", dijo Gryph, con los ojos muy abiertos.

"Sí, él es nuestra esperanza. Dentro de él se encuentra el secreto que buscas, el secreto para eliminar la *divinidad* de Aluran. Y yo tengo la llave para abrir ese conocimiento".

42

Los músculos de Lex ardían de cansancio. El ascenso por el interior del Archivo había sido eterno, medio convencido de que su huida era el remate de alguna broma de mal gusto. Una subida interminable hacia ninguna parte. ¿Acaso Cerrunos estaba esperando en la cima de la torre? Claro, a Lex le resultaba familiar, y Eris dijo que lo encontrarían allí, pero ninguno de ellos lo sabía realmente, ¿verdad? *Si llego a la cima y Cerrunos está allí, voy a presentar mi bota a sus jumblies de una manera no muy amable*, pensó Lex. Parecía duro en su propia mente, pero no tanto en el mundo real.

"No voy a lograrlo. Mis brazos están a punto de caerse".

"Aguanta unos minutos más, amigo Lex, porque Errat no está nada cansado". El warborn se echó hacia atrás y levantó a Lex por la grupa, como un padre que levanta a su hijo a cuestas para ponerlo en una posición más cómoda.

"Shh, no lo digas tan alto", dijo Lex, sonrojado por la vergüenza de ser llevado por la cuerda en la espalda de Errat. "Esto no es precisamente digno, y no quiero que los demás se enteren".

Ya lo han hecho, envió Raathiel mientras pasaba volando por delante de ellos, girando hacia arriba, batiendo sus alas para poder planear.

"Estás compartiendo esto con ellos, ¿no es así?" Lex refunfuñó, con los ojos rasgados mirando fijamente a la capa.

"Lo es y todos pensamos que lo estás haciendo muy bien, pequeño", gritó Vonn desde arriba. "Ovrym dice que mantengas el buen trabajo".

"Ustedes apestan", dijo Lex, mientras llegaba a su mente una imagen de Ovrym ascendiendo mucho más rápido de lo que cualquier hombre manco debería.

Unos minutos después, Errat y Lex llegaron a la parte superior del Archivo y Vonn ayudó a sacar a Lex por una trampilla en el techo. Lex se desplomó sobre su espalda, respirando con dificultad. Tras unas cuantas respiraciones entrecortadas, miró a su alrededor y descubrió que estaban en un espacio circular vacío con una única escalera de caracol que conducía a otra trampilla.

"Está cerrado", dijo Ovrym, extendiendo su brazo bueno y ayudando a Lex a ponerse de pie. "Ni siquiera Vonn pudo abrirla".

"No hay picaporte, ni bisagras, ni cerradura, así que no hay nada

que forzar", dijo Vonn encogiéndose de hombros.

"Tal vez sólo esté esperando el toque mágico de Lex", dijo Lex con más confianza de la que sentía y se dirigió a la base de la escalera. Miró hacia arriba y observó que las escaleras curvas no tenían barandilla ni otros dispositivos de seguridad. Es *como si no quisiera visitas*, murmuró Lex para sí mismo.

El NPC se agachó y ascendió. Sus rodillas se tambaleaban por la aparición de la acrofobia. *Esto es tu culpa, Cerrunos, bastardo. No tengo ni idea de cómo, pero lo es.* Luchó por no ponerse a cuatro patas y subir las escaleras a gatas. Su ego ya había recibido una fuerte paliza, y que le maldigan antes de dar a sus amigos más munición para diezmarlo hasta las cenizas.

Tras unos heroicos veinte segundos de esfuerzo, Lex llegó al portal circular del siguiente nivel. Raathiel aleteaba cerca, lista para abalanzarse sobre cualquier cosa que pasara, mientras que Vonn estaba detrás de él, lista para la acción. Lex los saludó con la cabeza y extendió una mano. Al acercarse, sintió una ligera onda de estática en la puerta, como la de una manta de lana sacada de la secadora. Los pelos de sus dedos se erizaron y un crujido y un silbido llenaron la cámara.

Lex retrocedió y los demás prepararon varios ataques de largo alcance. La escotilla se levantó y se abrió.

"Quizá papá quiera verte después de todo", dijo Vonn en un susurro jocoso.

Lex lanzó una mirada irritada al maleante, antes de volver a prestar atención a la puerta. Levantó la cabeza, con los ojos buscando de un lado a otro como una presa que busca a un depredador.

La habitación de arriba era un lujoso salón digno de un rey. *O un dios escondido*, pensó Lex. Subió y giró 360 grados. La habitación era mucho más grande por dentro que el resto de la torre, lo que sugería algún tipo de expansión espacial. Altas estanterías cubrían las paredes, apiladas con miles de libros. Sofás de cuero y numerosos escritorios con sillas bien acolchadas llenaban la parte principal de la sala. El sabroso aroma de las galletas frescas llegó a la nariz de Lex

Bart estaba de pie frente a una gran chimenea, dando vida a las brasas con un atizador de hierro.

"Ah, hola viejo amigo. Parece que te has arrepentido de tus viles costumbres y te has retractado de tus insultos al Gran Dios Cerrunos, pues se te ha permitido entrar en su maravillosa presencia. Esto me complace". Cogió una bandeja de servir y se acercó a Lex. "¿Galleta?" Preguntó, ofreciendo la bandeja.

"Eh, gracias", dijo Lex, cogiendo una galleta. El bizcocho estaba caliente y mantecoso, y olía delicioso. *¿Está envenenado?* Su estómago gorgoteó y se encogió de hombros antes de dar un mordisco. "Es

fantástico. Gracias Bart".

"Eres muy bienvenido amigo. ¿Me ayudarías a servir al Gran Dios Cerrunos? Está un poco hambriento".

"Sí, claro", dijo Lex, mirando a su alrededor confundido. "¿Dónde está?"

~

"DEBERÍA HABER VISTO VENIR ESTO", murmuró Lex molesto mientras miraba los restos esqueléticos que yacían dentro del sarcófago de piedra. "¿Cuánto tiempo lleva Cerrunos dormido?" preguntó Lex, habiendo aprendido a no referirse al montón de huesos que, evidentemente, habían pertenecido a Cerrunos, como muertos. Al menos no mientras Bart estuviera al alcance del oído.

"Cerró los ojos unos minutos después de que le dijera que tendríamos visitas. Le gusta tener el mejor aspecto posible. Necesita su descanso, ya sabes".

"Sí, obviamente", dijo Lex, asintiendo antes de lanzar una mirada de reojo a Vonn. "¿Qué diablos hacemos ahora?", su corazón se hundió. No podía sentir a Gryph, Aluran probablemente estaba subiendo a la torre y Cerrunos, el único ser en existencia que sabía cómo eliminar una *Divinidad*, no estaba de humor para hablar.

Una bruma de miedo se cernió sobre Vonn y se encogió de hombros, guardándose por una vez cualquier comentario sarcástico. Eso era casi más aterrador para Lex que Aluran. Si Vonn tenía miedo, estaban jodidos. Tras unos cuantos intentos fallidos más de obtener información útil de Bart, Ovrym sugirió que registraran la habitación.

Lex se dirigió a la estantería más cercana y sacó un libro. Lo abrió al azar y comenzó a leer. Un momento después, su cara se puso roja y cerró el libro de golpe. Lo devolvió a la estantería y notó que Eris lo miraba.

"No leas eso", dijo el NPC como si estuviera dando un sabio consejo. "*Cuentos tórridos* es el eufemismo del siglo". Perdieron varios minutos más buscando en estantes y abriendo cajones, cuando Ovrym intervino.

"Puede que tenga algo". El xydai había estado hurgando en una alcoba frente al sarcófago. Los demás se apresuraron a encontrarlo sosteniendo un extraño dispositivo en forma de cubo construido con múltiples placas de elementum, cada una de un color diferente. Cada uno de los seis lados del cubo tenía una ranura que contenía un icono de diamante azul.

Lex tomó el extraño dispositivo de Ovrym y lo giró de lado a lado. No tenía ni idea de qué era el cubo, pero sabía que tenía que ser importante. Sólo el coste de los materiales debía ser asombroso. Si a

esto le añadimos su increíble arte y diseño, el objeto podría financiar una revolución. "¿Qué diablos es?"

"Es una *Matriz Léxica*", dijo Eris con seguridad. "Vacía por lo que parece".

"¿Cómo sabes eso?" Preguntó Lex.

Porque ella ha visto uno antes, Raathiel envió.

Eris asintió al coatl y luego se volvió hacia Lex. "En esto estabas cuando te encontré".

Lex casi dejó caer la matriz, no sabía si por el shock o por la desesperación. Lex siempre supo que no era un "chico de verdad", pero tener en sus manos la prueba de su falta de humanidad era profundamente perturbador. Abrió la boca, pero a pesar del deseo desesperado de hablar de sus sentimientos, descubrió que no podía.

"¿Me encontraste?"

"Sí", dijo Eris, con un pequeño olor a culpa en su tono. "Fue mi primera misión al entrar en los Reinos".

"Luego está esto", dijo Ovrym, haciendo lo posible por desviar la atención de la incómoda escena. Junto al cofre donde había descubierto la *Matriz Léxica* vacía, había una extraña máquina que parecía un cruce entre una vieja imprenta y la utilería de una película sobre bombas nucleares diseñado por alguien que no sabía nada de bombas nucleares.

Lex se acercó al extraño dispositivo. Entre los cables y los tubos había una ranura empotrada que parecía tener el tamaño exacto de la matriz. Con un poco de temor, Lex introdujo el cubo en la ranura y los iconos incorporados en el dispositivo comenzaron a brillar.

"¿Qué demonios es esta cosa?", preguntó el NPC, mirando a Eris.

"Ni idea. Nunca he visto nada parecido".

"Pocos lo han hecho", dijo una voz muy inoportuna desde detrás de ellos. Todos se volvieron al unísono, sacando las armas y leyendo los hechizos. "Es un *Sifón de Almas*, y me dice exactamente lo que eres Lex". De pie cerca de la trampilla abierta, con la garganta de Bart el Buscador en la mano, estaba Aluran, el Alto Dios del Panteón. "O debería decir Cerrunos. Me alegro de verte de nuevo, hermano". La siniestra sonrisa de Aluran no correspondía a la bienvenida de sus palabras. "Tenemos mucho que discutir".

43

Una docena de emociones se apoderaron de Gryph, todas compitiendo por la atención. La ira luchaba contra el arrepentimiento, la diversión danzaba alrededor de los bordes de la confusión, el alivio se asentaba sobre el miedo. Pero era la determinación la que salía a la superficie y exigía su atención.

"Tenemos que llegar a él antes de que lo haga Aluran", dijo Gryph.

"Sí, y voy contigo".

Herne explicó que él era la llave necesaria para abrir el conocimiento enterrado en la mente de Lex. Su único propósito era ser esa llave, llevar la última y desesperada esperanza de redención de Cerrunos. Era la razón por la que había estado escondido desde el día en que Cerrunos se separó. Había estado esperando que viniera alguien, alguien que le ayudara a enmendar su error. Además, explicó que había sido dotado de un conocimiento de todos los lugares de este Reino, aparte de la propia torre.

"Cuando me enteré de que antes eras Ossyrion, supe que había llegado mi oportunidad", dijo Herne. "Utilicé la poca influencia que me quedaba para tomar el control del bandersnatch alfa y lo envié en tu ayuda. Los demás siguieron el ejemplo del alfa. Pude coaccionar al alfa para que te enviara aquí, pero por desgracia no pude alterar el lugar al que los otros enviaron a Aluran".

Gryph miró intensamente a Herne. *¿Puedo confiar en él? ¿No puedo?* Aquí estaba el hombre, o parte de él, responsable de la mayor traición en la historia de los Reinos. Millones de personas habían muerto por su cobardía. El relato de Herne sobre el sufrimiento que él y sus compañeros Aspectos habían experimentado desde la traición de Cerrunos era horrible, pero seguía siendo una mera fracción de lo que habían provocado en los Reinos.

Gryph miró fijamente a los ojos de Herne, orgulloso de ver que el hombre mantenía su mirada fija. Vio verdadero arrepentimiento en esos ojos y supo que ningún castigo que pudiera imponer a Herne sería peor que el que Herne ya se había impuesto a sí mismo. Gryph había visto antes algo parecido. Hombres tan rotos por la culpa que querían ser castigados. Y ningún castigo sería suficiente. *Pero, tal vez esa culpa aún pueda hacer algún bien.*

"Lex no lo sabe, ¿verdad?"

"No", dijo Herne, colgando la cabeza. "Es el único de nosotros que no lo sabe. Consideramos necesario ocultarle los recuerdos de lo que habíamos hecho, de quiénes éramos, porque de lo contrario perdería toda esperanza. Y sin esperanza, no tendríamos la oportunidad de enmendarnos".

Herne hizo una pausa, tomó un poco de su guiso y durante varios momentos el único sonido en la caverna fue su metódica masticación. Finalmente, volvió a hablar.

"La ignorancia de Lex no lo protegerá. No le ayudará a resistir el poder del Alto Dios. Con el tiempo, Aluran despojará de la mente de Lex el conocimiento de cómo eliminar una *divinidad,* y no dejará nada. Entonces vendrá por ti".

"Nuestro plan es simple entonces. Llegaremos a Lex primero, tú despertarás su conocimiento y luego yo le quitaré el poder a Aluran".

Herne sonrió, con una mirada de auténtica esperanza. "Hay algo más que deberías saber. Cerrunos no era un mago de almas, así que cuando se dividió en los cinco Aspectos, tuvo que elegir a uno de nosotros para llevar la carga de su alma".

"Lex lleva el alma de Cerrunos", dijo Gryph, tan seguro de ello como nunca lo había estado de nada.

"Sí". Herne levantó la vista, con los ojos fijos en Gryph.

Gryph se acercó a Herne y tomó al hombre por el hombro. "Lo siento".

Herne asintió y luego habló. "Esa seguridad que sentiste cuando supiste que Lex poseía el alma de Cerrunos. No es la primera vez que sabes algo cuando no deberías, ¿verdad?"

"No", dijo Gryph en un tono bajo. Siempre había sido intuitivo. Su capacidad para encontrar patrones en medio del ruido era la razón por la que había sido tan buen espía. Pero desde que entró en los Reinos esa habilidad había alcanzado un nivel casi psíquico. Simplemente sabía cosas, como si las sacara de... "El *éter".* Mi mente entra en el *éter*".

Herne sonrió, reconociendo que el salto intuitivo de Gryph había demostrado el punto mucho más de lo que podrían las palabras. "Sí, pero hay algo más".

Gryph se llevó una mano tentativa al centro de su frente, el lugar donde su *Divinidad Prime se* había unido a él al entrar en los Reinos. Aunque estaba inactiva aquí, seguía sintiendo su poder. "Llevo la divinidad *del éter*". Se volvió hacia Herne. "Por eso a menudo sé cosas que no debería".

"Sí. El *éter* está en todas partes y nosotros, que hemos llevado su *divinidad*, estamos mucho más conectados a él que los demás, lo que permite que la información llegue a nosotros. Así fue como supe que los Príncipes del Caos poseían el conocimiento esencial que necesitaba

para eliminar una *Divinidad*. Cómo supe que Morrigan no descansaría hasta poseerlos a todos. Cómo sé que tú eres nuestra última oportunidad para evitar que desgarre todos los Reinos en su búsqueda por hacer que una mujer lo ame de nuevo".

"¿Realmente todo esto es por una mujer?" Gryph había visto el recuerdo, sabía que Asheara había muerto para que los trece vivieran.

"Sí. Morrigan se convirtió en la mejor versión de sí mismo gracias a su amor y en la peor cuando la perdió". Herne hizo una pausa, el dolor y el arrepentimiento lo llenaban. "Si Aluran aprende a eliminar una *Divinidad,* reunirá las trece *Divinidades Prime.* Cuando eso ocurra..."

"Se convertirá en la Fuente", dijo Gryph conmocionado. "Y rehará los Reinos".

"Sí", dijo Herne, con una mirada de profundo temor. "Pero eso no es lo peor".

"¿Qué quieres decir?"

"Aunque se convierta en la Fuente, aunque desgarre los Reinos para hacer Asheara de nuevo, ella no lo amará. Ella nunca podrá amar en lo que él se ha convertido. Cuando se dé cuenta de ello, perderá lo poco que le queda de humanidad. Entonces, toda la existencia sufrirá como él".

Las imágenes de un infierno furioso y ardiente llenaron la mente de Gryph. Un universo entero en llamas porque su Dios estaba roto, desesperado, solo y malvado. Mil millones de veces mil millones de almas sufrirían como Morrigan, sin fin y sin esperanza. La visión inundó a Gryph, llenándolo de un miedo primitivo. Se le ocurrió otro pensamiento, uno que era aterrador por lo absurdo de su verdad. Uno que lo impulsó a su propósito.

"Lex es nuestra única esperanza", dijo Gryph en voz baja. "Debo proteger a Lex".

~

HERNE LOS SACÓ de su cueva y los condujo por un sendero del bosque. Pronto llegaron al borde del claro que rodeaba el Archivo, y su tarea, ya de por sí difícil, dio un salto hacia lo insuperable. Todas las bestias de este extraño reino parecían haberse reunido alrededor del Archivo. No había forma de que pasaran ilesos a través del guantelete de bestias.

"¿Pueden llamarlos?" preguntó Gryph, señalando a las bestias.

"No, son criaturas de Bartholomew y a menudo reaccionan más a su estado de ánimo que a órdenes reales. Que tantos de ellos estén aquí y tan agitados me preocupa".

Varios bandersnatch rugieron, los gólems de raíz ulularon y el galimatías de un jabberwock desgarró los oídos de Gryph. Los

movimientos de las bestias eran erráticos, y varias miraban hacia lo alto de la torre, aullando de rabia y desesperación. Gryph siguió su mirada y descubrió que las criaturas voladoras que había visto antes se arremolinaban como abejas furiosas.

"Algo está pasando", dijo Herne, con el miedo atenazándole.

"Aluran", dijo Gryph. "Necesito llegar a Lex ahora".

"Lo deseo tanto como tú", dijo Herne, luchando contra el miedo que bullía bajo la superficie. "Pero no podemos sobrevivir a esto". Hizo un gesto con la mano hacia los monstruos.

"¿Qué son esos?" preguntó Gryph, señalando a las criaturas voladoras.

"Los abatidores grises", dijo Herne. "Antes eran simples criaturas parecidas a los murciélagos, pero con el tiempo la locura de Bartholomew los infectó. Envuelven a sus presas, desincorporando sus cuerpos mientras se alimentan de su energía".

Gryph frunció el ceño con desagrado, y una idea horrible y descabellada comenzó a formarse en su mente. "¿Cómo hacemos para que uno venga a por nosotros?"

"No lo hacemos a menos que queramos morir", dijo Herne alarmado. Gryph lo miró fijamente hasta que el anciano bajó la cabeza. "Tienes razón, lo siento. Los viejos hábitos son difíciles de cambiar". Herne se llevó una mano a la barbilla, pensativo. "Son bestias territoriales. Soportan el jabberwock y el bandersnatch, ya que no les importa el suelo. Pero si intentan subir al cielo, los atacarán".

"Tenemos que llegar a un terreno alto entonces". Miró a su alrededor y a su izquierda divisó un saliente de roca. Gryph corrió, abriéndose paso entre las ramas de los árboles y corriendo entre las zarzas. Un minuto más tarde había llegado a la cima del saliente, con Herne a su lado resollando y encorvado por el dolor.

"¿Cuál es exactamente su plan aquí?", preguntó el viejo ermitaño mientras recuperaba el aliento.

"No te va a gustar", dijo Gryph con una mirada intensa y le explicó su idea. Aunque tragó con fuerza, Herne no se opuso y un momento después asintió con la cabeza.

"Hay algo que necesitarás antes de que hagamos esto", dijo Herne y extendió las manos, pidiendo permiso para tomar la cabeza de Gryph entre las suyas. Gryph dio un paso adelante y el Buscador colocó sus dedos en las sienes de Gryph. Un zumbido de energía fluyó a través de Gryph y en un instante su fuerza y poder regresaron.

"Reactivaste mi *divinidad"*.

"Lo necesitaremos. Y tú eres mejor dios de lo que yo nunca fui", dijo Herne y se acercó al borde del afloramiento. Levantó las manos y la energía gris se enroscó en sus dedos. Disparó una doble descarga de *rayos de éter* hacia el swooper gris más cercano.

Los rayos de éter se estrellaron contra la bestia *etérea* y la asquerosa criatura aulló, lanzándose hacia Herne. A Gryph se le revolvió el estómago, sólo en parte por el miedo a la bestia. Que lo llamaran dios lo inquietaba. A pesar de llevar la *divinidad* durante tantos meses, nunca se había considerado un dios. Tal vez fuera su propia naturaleza humilde, o un prejuicio cultural contra tal blasfemia, pero el concepto no le gustaba.

Un chillido agudo, que se sintió más de lo que se oyó, les golpeó. El ruido hizo que los pequeños huesos del interior de los oídos de Gryph dolieran afectando su equilibrio, pero se obligó a estar listo. Agarró el trozo de seda de araña empírea y lanzó la *anima cuerda*.

El swooper se acercó y la cara de Gryph se contrajo de asco. La bestia parecía una gran cometa de cuero con un par de patas con garras y dos garras vestigiales que sobresalían de las puntas de las alas. Un ojo ancho y singular le miraba desde lo alto de una fina boca llena de dientes afilados como agujas. Un par de orejas gruesas y empenachadas se abren hacia fuera y hacia atrás desde su cabeza plana. Una niebla aceitosa rodeaba a la criatura, trayendo consigo el olor de la basura podrida.

Chilló más fuerte, con su único ojo mirando con odio a Herne. El anciano dio un paso atrás involuntario, pero no huyó. *Tal vez quiera enmendar su error,* pensó Gryph, preparando la cuerda. El swooper extendió sus alas, listo para envolver a Herne entre sus pliegues. Gryph activó su habilidad de rango *Veloz como el viento* y potenció sus *Botas élficas de destreza*. Su velocidad y agilidad se triplicaron y saltó, lanzando la cuerda hacia el swooper.

La bestia trató de levantarse, pero Gryph y la cuerda fueron más rápidos, y el rollo de seda empíreo se enroscó en su cuerpo, apretándolo lo suficiente como para atarlo, pero no tan fuerte como para hacerlo caer al suelo.

Gryph activó la habilidad *Obligar de la* cuerda. La mente de la bestia se abrió a él y le impuso una obediencia tranquila a la asquerosa masa de ira y locura. La bestia luchó contra él, pero pronto se calló. Gryph se subió a su lomo, apretando la nariz contra el hedor, y enrolló la cuerda alrededor de su puño, como un vaquero encima de un bronco. Luego ayudó a Herne a levantarse, agarró las orejas peludas de la bestia y le ordenó que se levantara.

Utilizó las orejas de la bestia como un primitivo sistema de dirección y dirigió a la criatura hacia la cima de la torre. Gryph sintió su rabia mientras luchaba contra él, pero lo ignoró, concentrado en un objetivo.

Llegaría a Lex antes de que Aluran pudiera destrozar la mente del NPC y acabar con los Reinos o moriría en el intento. Mientras volaba hacia la furiosa bandada de swoopers grises, esta última opción

parecía mucho más probable.

44

"Estoy seguro de que me confundes con otra persona, tarado", espetó Lex. Una parte de él sabía que enemistarse con un dios no era la mejor idea del mundo, pero todavía estaba tambaleándose después de encontrar una prueba real de que no era un chico de verdad, y eso elevaba su descaro. "Ahora, suelta al bicho raro desnudo, date la vuelta y métete esa gran espada por el culo. Si no, vamos a tener un verdadero problema".

"Como el viejo Cerrunos, escondiendo su miedo detrás del humor".

Lex levantó los brazos. "¿Alguien está escuchando? No soy Cerrunos".

"Es una pena que no me diera cuenta de quién eras la última vez que hablamos", dijo Aluran, ignorando de nuevo la negación de Lex. "Pero el tiempo perdido y las oportunidades desaprovechadas son parte de la vida ¿no?"

Un reproche empezó a salir de los labios de Lex, cuando Bart echó la pierna hacia atrás y le dio una patada en toda la boca al Alto Dios. Por desgracia para Bart, aún estaba desnudo y Aluran estaba blindado. El pie de Bart se estrelló contra la bragueta de metal con un golpe sordo y un agudo crujido de hueso. Bart emitió un gruñido de dolor y su pie quedó inerte, con el tobillo roto. Sin embargo, eso no logró disuadir al enloquecido Buscador, que tiró de la otra pierna hacia atrás y volvió a patear, con los mismos resultados previsibles.

Bart frunció el ceño ante Aluran, o bien enloquecido por el dolor y el miedo, o bien ya lo suficientemente loco como para no darse cuenta de ninguna de las dos cosas. Intentó dar un puñetazo al Alto Dios, pero Aluran ya había terminado de jugar. Sostuvo a Bart sobre la escotilla abierta y le rompió el delgado cuello. La luz de los ojos de Bart se desvaneció y una ráfaga de aire estalló de la mano del Alto Dios, enviando el cuerpo del desquiciado Buscador volando hacia la sala de abajo. Con un movimiento casi casual de su mano, cerró de golpe la puerta redonda.

"¿Dónde estábamos?" preguntó Aluran, volviéndose hacia Lex.

"Estabas a punto de rendirte, disculparte por ser tan cabrón y luego saltar a un volcán activo", enfureció Lex, sorprendido de lo enfadado que estaba por el asesinato de Bart. Eris, Vonn y Ovrym se movieron a su lado.

"¿Me pasé con la palabra con C?" Lex susurró.

"No", dijeron los tres amigos juntos.

"Ok, bien. Me temo que me he dejado llevar un poco". Se volvió hacia Aluran, que los miraba de uno en uno, buscando un punto débil que pudiera explotar. "Entonces, chop chop, no tengo todo el día. Suelta tu espada, ponte boca abajo y aceptaré tu innoble rendición. Después de eso, tal vez me dé un buen masaje y un tratamiento facial. Ya sabes, tomarme un día para mí".

Aluran se rió ligeramente, pero con sinceridad. "Siempre fuiste divertido Cerrunos. Por eso te mantuvimos tanto tiempo, a pesar de tu inferioridad".

"¿Inferioridad?" Dijo Lex, ofendido. "Ahora escucha bien, pomposo..."

"No puedes ofenderte con razón porque llame a Cerrunos inferior si no crees que eres él", dijo Vonn en un susurro.

"Oh, claro, tienes razón", susurró Lex. "Espera, no crees que tenga razón, ¿verdad?" La desesperación llenó los ojos de Lex, rogando que su amigo dijera que no o que al menos le dijera una mentira convincente. La tristeza llenó los ojos de Vonn. Lex tragó con fuerza y luego bajó la mirada. "Bueno, a la mierda".

A Lex se le hundió el corazón y lo único que quería era revolcarse en la miseria, pero aún quedaba el pequeño problema de que un dios despótico quisiera hurgar en su cerebro en busca de conocimientos secretos que no tenía. Miró a Vonn y asintió. "Nos ocuparemos de mis trastornos de personalidad más tarde, si sobrevivimos al día".

"Estoy ahí para ti, no importa cuántos años me lleve", dijo Vonn.

Lex asintió con la cabeza y se volvió hacia Aluran, cuando las palabras de Vonn lo golpearon. "Espera, ¿años?" Vonn señaló al Alto Dios. "Oh, claro, eso". Vertió energía espiritual en su martillo, rugió "Debo proteger a Gryph" y atacó.

~

Bueno, eso podría haber salido mejor, pensó Lex mientras Aluran lo levantaba de sus pies. Lex estaba ensangrentado y golpeado, con el brazo colgando inútilmente a su lado. Intentó hablar, hacer algún chiste ingenioso, pero un ataque de tos interrumpió sus pensamientos, y no salió nada más que un trozo de sangre congelada. Salpicó la armadura del Alto Dios y se deslizó por su peto.

"Lo siento, ¿estabas diciendo algo?" preguntó Lex, con la cabeza inclinada hacia un lado como un bebé cuyo cuello es demasiado débil. Los cuerpos de sus amigos yacían esparcidos por el suelo del Archivo, algunos inconscientes, otros envueltos en apretadas *Bandas de Alma*. La batalla había sido corta y brutal, ya que incluso sin sus poderes *de Divinidad*, Aluran era uno de los combatientes más fuertes de todos los

Reinos.

"Dime lo que quiero saber libremente y sin más ocurrencias y dejaré vivir a tus amigos. Si no lo haces, destrozaré tu mente hasta encontrar lo que busco, y entonces haré que lo que quede de ti me vea matar a tus amigos lentamente. Si tienes suerte, estarás demasiado lejos para que te importe lo que les haga".

"A ver si lo he entendido bien". Lex golpeó a Aluran en el pecho con un dedo rechoncho. "¿Crees que soy Cerrunos y que sé cómo quitarte esa bonita y brillante *Divinidad que tienes* alojada en el cerebro? ¿Estoy en lo cierto, hasta ahora?" Lex no esperó una respuesta. "Bueno, tu lógica es simplemente tonta. Si supiera de qué diablos estás hablando y pudiera quitarte la *Divinidad*, ¿por qué dejaría que me golpearas así?" Lex paseó sus dedos por el pecho de Aluran. "Tal vez, porque he estado esperando que me acerques lo suficiente para hacer esto".

La mano de Lex se levantó y agarró a Aluran por la frente. El Alto Dios se estremeció y se apartó cuando Lex empezó a hacer una serie de absurdos ruidos de explosiones eléctricas. El NPC se rió y movió el dedo bajo la nariz de Aluran. "Te hizo saltar".

"Los Reinos están hartos de tus bufonadas", dijo Aluran y apuntó con un dedo a la frente de Lex. Una energía incolora distorsionó el aire alrededor del dedo y luego explotó en la cabeza de Lex como una lanza de hielo. Los ojos de Lex se pusieron en blanco y su boca se abrió en un grito silencioso.

Los recuerdos salían de la mente de Lex, como si fueran caramelos y luego se replegaban sobre sí mismos. Ninguno tenía contexto. Los nombres y las caras que debería reconocer se convirtieron en un revoltijo mientras el Alto Dios buscaba en la mente de Lex con todo el cuidado de un niño que escarba en su caja de juguetes en busca de ese juguete increíble.

Aunque Lex no podía dar sentido a los recuerdos, Aluran sí, y en medio de la miríada de destellos y recuerdos varios sobresalían. Cerrunos despojándose de su *Divinidad* y utilizando la energía para construir el mismo Reino en el que ahora se encontraban. Cerrunos caminando por el borde de la Bahía de la Ruina pocas horas después de su formación, mientras los escombros llovían del cielo, llevando la muerte a gran parte de Korynn. Cerrunos poniendo fin a su vida para crear sus cinco Aspectos y utilizando el *Sifón de Almas* para transferir tanto el alma como los recuerdos al *Léxico de Cerrunos*. El Buscador Aluran había resucitado en la Fundación ocultando el *Léxico* en un antiguo templo. Eris encontró el *Léxico* y lo entregó a ...

"Brynn", dijo Aluran conmocionado. Las energías que desgarraban la mente de Lex se detuvieron, y él acercó al NPC. "Brynn me ha traicionado". La herida y el dolor en los ojos de Aluran eran genuinos,

desesperados. "Dime qué sabes de esto".

"¿Qué hay que decir? Ella sabe que apestas tanto como lo saben los demás. No pensaste que le gustabas por ser tu mismo, ¿verdad?" Lex se rió y el dolor le hizo temblar la cabeza. "Tengo una noticia para ti, chico, todo el mundo te odia porque eres todo un montón de imbéciles".

Aluran retiró el puño, esperando a que Lex se diera cuenta de lo que venía, y entonces le dio un puñetazo con toda su fuerza en el estómago. Lex sintió que algo le estallaba, el bazo, o tal vez un riñón, y jadeó de agonía. Con pura fuerza de voluntad Lex escupió entre dientes ensangrentados. "Golpea lejos imbécil, no es como si este fuera realmente mi cuerpo, de todos modos".

Aluran acercó a Lex. "Ya he visto mucho. Veamos quién más hay aquí. ¿A quién más tratas de proteger?" Aluran volvió a subir el dedo y reanudó su exploración no demasiado suave de los recuerdos de Lex. Aluran vio a un hombre sangrando en un bar, un hombre llamado Dalton, un hombre que una vez había trabajado para él, pero que luego lo traicionó. Estaba hablando con otro hombre, uno que le parecía de alguna manera familiar. "Hola, Finn", dijo el hombre y Aluran se dio cuenta de que estaba viendo un fantasma, un hombre al que creía muerto desde hacía tiempo.

Curioso, pensó Aluran y persiguió esos recuerdos. Observó cómo Finn vencía a un equipo de asalto de mercenarios y luego se dirigía a un almacén. En el almacén había una plataforma NI. Finn la utilizó para entrar en los Reinos, la utilizó para convertirse en el Gryph de El'Edryn, el hombre con la *Divinidad Principal*. El pavor llenó al Alto Dios al darse cuenta de la verdadera profundidad de la traición de Brynn.

El recuerdo cambió y Lex estaba sentado frente a él en Avernia. Vio cómo Lex le hacía un gesto mientras moría de un veneno autoadministrado. Vio a Lex reunirse con Gryph, en un largo valle vacío. *Aquí es donde están mis enemigos*, se dio cuenta Aluran. Una mujer elfa mayor, pero aún atractiva, sonrió y Aluran sintió la profundidad de los sentimientos de Lex por la mujer.

"Déjala en paz, cabrón", dijo Lex a través de unos labios temblorosos, sorprendiendo a Aluran con su fuerza.

"Estás a punto de morir, Lex, pero consuélate un poco con su amor por ti. Es lo único que importa al final y vale la pena sacrificar todo".

No perdió más tiempo escudriñando las minucias de la vida de Lex y reanudó su búsqueda. En lo más profundo, en el fondo de un pozo sin fin, Aluran encontró lo que había buscado durante milenios. Un tenue y brillante resplandor oculto tan profundamente que Aluran estaba seguro de que Lex no tenía ni idea de que estaba allí.

"Supongo que no estabas mintiendo. No sabías que lo sabías".

Aluran agarró el recuerdo y comenzó el viaje de vuelta al pozo oscuro. Lex comenzó a temblar, atrapado en la agonía de un violento ataque. La espuma salía de su boca y sus ojos giraban hacia atrás en su cabeza.

Aluran apretó los dientes mientras la resistencia crecía. Lex se desvaneció en sus manos y la resistencia desapareció. Aluran soltó una carcajada de triunfo, cerró los ojos concentrado y tiró con más fuerza. El recuerdo era casi suyo cuando una voz le habló al oído.

"Oye, imbécil, suelta mi Lex".

Antes de que Aluran pudiera abrir los ojos, un dolor estremecedor estalló bajo sus costillas y perdió el control espectral de la memoria de Lex.

45

Gryph introdujo su lanza en la brecha bajo la armadura de Aluran y obtuvo una gran satisfacción de la sensación del metal raspando las costillas del Alto Dios. Antes de que el Alto Dios pudiera reaccionar, Gryph activó una serie de ventajas y habilidades. Arcos de electricidad recorrieron el cuerpo del Alto Dios cuando se desencadenaron *Mordida de Yrriel* y *Vórtice de Yrriel*. Añadió los 200 puntos de *mana* almacenados a la habilidad de ataque de su lanza, *Golpe penetrante*, y liberó su habilidad de rango recuperado, *Ventaja Asegurada,* para garantizar el éxito de *Empalar,* lo que le valió una desventaja de *aturdimiento*. La sorpresa, junto con la potencia concentrada del ataque, también le valió a Gryph un Golpe *Crítico*.

El ataque habría abatido a la mayoría de los enemigos, pero éste era el Dios Supremo del Panteón y el ataque de Gryph hizo la más mínima mella en los 4.567 puntos de *salud* de Aluran. Sin embargo, salvó a Lex. Aluran emitió un gruñido de dolor y el NPC se le escapó de las manos. La distracción también hizo que el hechizo de *Bandas de Alma de Aluran* fallara, liberando a los compañeros de Gryph.

Las bandas de energía del alma gris se desenredaron alrededor de Raathiel y Vonn, volviéndose a encajar en el Alto Dios como bandas de goma rotas. La retroalimentación de *mana* causó una pequeña cantidad de daño, pero Gryph dudaba de que fuera a marcar alguna diferencia en este combate. Menos mal que su plan no incluía matar al Alto Dios. Sin embargo, sí implicaba infligir todo el dolor posible, y Gryph lo disfrutaba mientras se apoyaba en su lanza.

Raathiel, cura a Lex y luego despierta a Eris, Ovrym y Errat. Herne, en el momento en que Lex esté despierto desbloquea sus conocimientos. Vonn, tú estás conmigo. Tenemos que hacer todo lo posible para mantener a Aluran abajo y distraído.

Raathiel corrió hacia Lex y lo envolvió en sus llamas curativas. Herne se arrodilló al lado de Lex, posando su mano sobre el NPC, como un hombre que duda en acercarse a un hermano perdido hace tiempo. Vonn recuperó su espada vorpal caída y corrió hacia el Alto Dios.

Vonn levantó su espada, preparando un golpe en el cuello de Aluran, cuando una de las ventajas o habilidades del dios contrarrestó el debilitamiento por *aturdimiento*. El Alto Dios extendió una mano y

su espada de dos manos caída voló hasta su alcance. La espada vorpal de Vonn chocó contra la hoja dorada y Aluran flexionó el antebrazo. Una oleada de fuerza invisible golpeó a Vonn, haciendo que el semielfo cayera de cabeza contra una estantería de la pared.

Raathiel voló de Lex a Eris, mientras Herne ayudaba a Lex a sentarse, dándole una palmada en la cara para despertarlo.

Aluran blandió su espada hacia Gryph, obligándole a soltar su lanza y a rodar. Antes de que el Alto Dios pudiera ponerse en pie, Gryph lanzó *Barro Pegajoso*. El suelo bajo Aluran se convirtió en un lodo empalagoso que absorbió al pesado dios. Gryph se puso de pie y envainó su lanza. Flexionó ambas muñecas y un par de cuchillos arrojadizos cayeron en sus manos. Lanzó ambos, aumentando su potencia con un empujón magnético de sus brazaletes.

El Alto Dios rugió, más por la ira que por el dolor. Sus ojos se encendieron y dirigió su odio hacia Gryph. Los cuchillos arrojadizos cambiaron de rumbo y se elevaron, ajustando su trayectoria hacia Gryph.

"Mierda", murmuró Gryph y erigió un apresurado *Escudo de Vida*. Justo antes de que el campo verde resplandeciente cobrara existencia, dos estruendos llenaron la habitación y ambos cuchillos explotaron. Gryph se volvió para ver a Eris con sus pistolas. Ella no le prestó atención mientras apuntaba al Alto Dios y disparaba varias veces más.

Las balas metálicas mejoradas salieron disparadas de los cañones de sus pistolas y se dirigieron a toda velocidad hacia Aluran. Los ojos del dios acorazado volvieron a brillar mientras intentaba redirigir las veloces balas, pero emitió un gruñido de sorpresa y luego de dolor cuando se estrellaron contra su coraza.

Una sonrisa socarrona cruzó el rostro de Eris mientras se acercaba, apuntaba y descargaba ambos cilindros. Las balas estallaron en la armadura del Alto Dios causando un daño mínimo, pero manteniéndolo desequilibrado. Extendió el brazo y disparó una andanada de *rayos de alma en* dirección a Eris. La pequeña mujer esquivó la primera andanada, pero las otras percibieron el movimiento y se dirigieron a ella. Gritó y cayó al suelo.

Con un esfuerzo, Aluran salió del *barro pegajoso* y se puso en pie. Levantó la vista justo a tiempo para levantar un brazo y bloquear un golpe descendente del *sable de metal sangrante* de Ovrym. El Alto Dios gruñó de dolor y blandió su espada con una sola mano en un torpe arco.

Ovrym saltó por encima del golpe y empujó su muñón, enviando una ola de fuerza telequinética que golpeó al Alto Dios. A Gryph le sorprendió que el xydai pudiera dirigir el ataque sin una mano, pero no era ni mucho menos la primera vez que el adjudicador le impresionaba.

Aluran se desplomó sobre una rodilla. Ovrym giró a un lado evitando el torpe contraataque del Alto Dios y Gryph sonrió al ver cómo Errat clavaba su hacha en el hueco de las defensas del Alto Dios. La enorme hoja del hacha se clavó en el hombro de Aluran, tirándolo al suelo y separando el brazo del cuerpo del dios.

Aluran aulló de dolor y rabia, y Gryph empezó a creer que podrían ganar este combate. Errat liberó el hacha y la acercó a su cabeza, dispuesto a convertir a Aluran en un doble amputado. Aluran empujó hacia arriba y un puño brillante de fuerza apenas visible golpeó con fuerza el estómago de Errat. El warborn voló hacia atrás y se estrelló contra la pared de estanterías, obligando a Vonn, que se había puesto en pie a trompicones, a agacharse.

Aluran se llevó la mano buena a su hombro escindido y un resplandor dorado brotó de los dedos cargados de metal. Unos hilos de sangre teñida de oro y rojo se extendieron desde ambos lados de la extremidad amputada y se introdujeron en su carne, arrastrando los dos lados entre sí. Gryph jadeó conmocionado cuando el brazo volvió a unirse. Aluran flexionó los dedos y se puso en pie, perfectamente intacto una vez más.

La mirada del dios supremo los atravesó a todos, pero se posó en uno de ellos. Gryph no tuvo que volverse para saber hacia quién iba dirigida esa ira, pues una voz muy bienvenida llenó su mente.

Dejemos de jugar con este imbécil, envió Lex a través del enlace. Los impulsos de alivio y alegría fluyeron desde todas las direcciones mientras el *Grupo de Aventureros se* regocijaba. Gryph echó una mirada en dirección a Lex y lo encontró tambaleante, pero de pie, con el brazo de Herne enlazado bajo el suyo. *Es hora de tomar la divinidad de este imbécil*.

Ya escucharon al hombre, envió Gryph con una sonrisa y activó *Inspirar*, su habilidad de rango de *liderazgo*. Ahora que todo su *Grupo de Aventureros* estaba despierto, cada miembro vería aumentada su probabilidad de golpear en un 25%, su probabilidad de obtener un *Golpe Crítico* en un 10% y cada uno ganaría cinco niveles temporales a una habilidad marcial de su elección.

No necesitamos herirlo, y no queremos matarlo. Simplemente resurgirá lejos de aquí, y perderemos nuestra oportunidad. Concentren todos sus esfuerzos en contenerlo para que Lex pueda hacer lo suyo, envió Gryph.

Y maldita sea, tengo muchas ganas de hacer lo mío, envió Lex con una risa codiciosa.

Lex, envió Gryph. *¿Crees que puedes mantener a Su Eminencia distraída con tus inanes parloteos mientras yo concibo un plan?*

Gryph y su grupo se abrieron en abanico, listos para atacar. Aluran se mantenía erguido, con la mandíbula tensa y furiosa. Sus ojos llenos de rabia se movían de uno a otro, antes de volver a Lex.

Vienen cantidades copiosas de tonterías inanes. ¿Ves Vonn? te dije que mi boca algún día salvaría a todos.

Molesta al Alto Dios, no a mí, bobo, envió Vonn.

Sí, claro. Lex se volvió hacia Aluran y asintió. "Sup Ally. ¿Cómo van las cosas en casa? ¿Algún dios subordinado te ha traicionado últimamente?"

Los ojos de Gryph se dirigieron a Lex. *¿Qué estás haciendo?*

Sabe lo de Brynn. Sabe quién eres. Lo sabe todo. Lo siento, no pude detenerlo, pero espero poder usarlo para sacarlo de su juego.

El miedo se apoderó de Gryph ante la idea de perder a Brynn, de exponer a su pueblo a la ira del Alto Dios. *No puedo dejar que salga de esta habitación*, se dijo Gryph y comenzó a enviar su plan a los demás a través de su *enlace telepático* compartido.

La mandíbula de Aluran se tensó. Por muy controlado que estuviera Aluran, el amargo sabor de la traición amenazaba con deshacerlo.

"Así que, al igual que todos los demás, Brynn te odia", dijo Lex. "Eso tiene que escocer".

Aluran cerró su puño de malla, los músculos de su mandíbula se enfurecieron al apretar los dientes. "Te daré una última oportunidad para aceptar mi trato, Lex. Dame lo que quiero y dejaré vivir a tus amigos".

"Vaya, es una oferta totalmente dulce. Pero no puedo dejar de notar que no dijiste nada sobre mí", dijo Lex, extendiendo sus manos. "¿Me vas a dejar vivir? Creo que no puedes permitir que nadie más se entere de lo que sé, así que supongo que tu oferta no incluye una cláusula de salvaguarda para el querido Lex, ¿verdad?"

"La vida se trata de elecciones Lex, de sacrificio. Haré lo que sea por la persona que amo. Tal vez lleves demasiado de Cerrunos en ti como para tomar esa decisión".

Por un momento Lex se burló considerando la propuesta. "Esta es la cuestión, Morry", dijo Lex, burlándose del nombre que Aluran había intentado ocultar con tanto empeño. "No me gusta mucho la mayoría de estos tipos, pero me gusta mucho estar vivo. Todavía soy un poco nuevo en todo esto, pero estoy seguro de que no quiero que se acabe. Quiero viajar, conocer gente nueva, probar comidas nuevas, tal vez dedicarme a un pasatiempo o dos. He oído que tejer está bien, pero creo que el deicidio es más lo mío".

"He echado de menos tu ingenio", dijo Aluran y el *Mana* se acumuló alrededor de su cuerpo. "Lástima que no te salve".

Gryph terminó de enviar su plan y gritó a través del enlace. *¡Adelante!* El *grupo de aventureros se puso en* acción. Gryph lanzó su cuerda de seda de araña y comenzó a lanzar. Eris cargó sus pistolas con *balas aturdidoras*. Raathiel usó *Aumentar tamaño* y se lanzó,

preparada para constreñir al Alto Dios. Errat lanzó *Desplazamiento* y desapareció. Ovrym atacó con una mano invisible de fuerza telequinética. Vonn tomó un camino más anticuado y lanzó unos cuantos *rayos de orden* a la cara del Alto Dios.

El asalto coordinado fue devastador y fracasó por completo.

Una ráfaga de viento salió de la palma izquierda de Aluran y fluyó sobre la cuerda de Gryph. Ésta cayó al suelo, y la magia que la animaba se disipó. Un brillante escudo de energía dorada se expandió desde la muñeca de Aluran, desviando las balas de Eris. La mano derecha del Alto Dios se levantó y una red de energía de color magma envolvió a Raathiel, haciéndola caer al suelo. Errat volvió a la realidad detrás del Alto Dios a tiempo de recibir un puñetazo potenciado por *la Magia de la Tierra* en la tripa. Errat se puso rígido y cayó, víctima de un debilitamiento por *aturdimiento*. El propio puño telepático de Ovrym giró alrededor del Alto Dios y volvió a golpear al xydai, haciéndolo volar hacia atrás hasta el sarcófago de Cerrunos. Sólo los infalibles *Rayos de Orden* de Vonn encontraron su objetivo, pero Aluran se rió de ellos.

Aluran sonrió y luego todo su cuerpo brilló con una acumulación de *mana mágico del alma*. Antes de que ninguno de los miembros del *Grupo de Aventureros de Gryph* pudiera acercarse al Alto Dios, la energía explotó en una ola. La luz plateada fluyó sobre ellos y Gryph sintió que toda su fuerza se agotaba. Una indicación llenó su visión, diciéndole que Aluran había lanzado un hechizo llamado *Guadaña del Alma* que interrumpía la conexión alma-cuerpo, lo que provocaba algo parecido a una parálisis.

Gryph cayó al suelo con fuerza, al igual que los demás. Aluran se acercó a él y lo sentó contra una estantería. Volvió la cara de Gryph hacia él. Luego agarró a Lex y lo colocó frente a Gryph. "Bueno, bueno, bueno, aquí estamos Finn. ¿Qué se siente al trabajar tan duro, sólo para fracasar tan miserablemente?"

Gryph luchaba por moverse, su cuerpo gritaba con cada movimiento. "Puedes decírmelo después de que te arranque la *divinidad*". La voz de Gryph se arrastró, como la de un hombre al que le hubieran dado un sedante.

Aluran se rió ante la bravuconería de Gryph. "Estoy impresionado. Pocos han tenido la fuerza para resistir mi *Guadaña del Alma* con tanta eficacia".

"Todavía no has visto nada", murmuró Gryph. Intentó sonreír, pero las energías que zumbaban en él hacían que pareciera más bien una sonrisa macabra. Gryph lanzó un brazo inerte hacia Aluran. Golpeó con dificultad el pecho del Alto Dios y cayó en el regazo de Gryph. "Toma eso".

Aluran se rió y agarró a Gryph por la barbilla, inclinándose hacia

él. "Estoy bastante aterrado".

"Deberías ser amigo, ¿sabes por qué?"

"¿Por qué?" preguntó Aluran, con cara de satisfacción.

"Porque yo sé algo que tú no sabes". Gryph intentó agitar un brazo despectivo hacia Aluran, pero una vez más el poder de la *Guadaña del Alma* lo hizo débil y patético.

"Oh, no, yo sí". Aluran chasqueó la mano detrás de él y atrapó la bobina de seda de araña empírea que se había lanzado hacia él. Sostuvo la cuerda frente a los ojos de Gryph mientras éste daba espasmos como una serpiente furiosa. "Tu plan secreto no era tan secreto después de todo. Fuiste un tonto al confiar en tu *Enlace Telepático* en mi presencia, ¿o acaso Lex olvidó decirte que soy un Maestro mago del pensamiento?"

"No, él me lo dijo", dijo Gryph, con voz fuerte y ojos brillantes. Una mirada de preocupación llenó los ojos de Aluran, pero su reacción llegó demasiado tarde. Gryph se lanzó hacia delante con el otro brazo hundiendo la hoja de uno de sus cuchillos arrojadizos en la garganta de Aluran. Con una sacudida de su voluntad rompió la oblea de cuarzo y el virulento brebaje explotó en el torrente sanguíneo de Aluran. "De hecho, contaba con ello".

El suero de la cuchilla se destilaba a partir del *licor del ojo de Arboleth.* Alteraba los patrones de pensamiento del cerebro, haciendo casi imposible cualquier tarea compleja, como el lanzamiento de hechizos. Aluran hizo una mueca de dolor y trató de lanzarlo, pero el *mana* chispeó y falló.

Una sombra cayó sobre los dos hombres y Gryph le guiñó un ojo al Alto Dios. Antes de que Aluran pudiera girarse, un par de manos fornidas tomaron la cabeza del Alto Dios entre ellas y dos pulsos de energía explotaron en su cráneo. Aluran se paralizó como un hombre sometido a una intensa corriente eléctrica. Sus parpadeos fueron erráticos y sus ojos se volvieron a meter en el cráneo.

Lex se inclinó y le habló al oído. "Hola hermano. Todavía me estoy adaptando a haber dejado de ser Cerrunos, ya sabes, desde que era un gran imbécil. Pero me has dado la oportunidad perfecta para expiar ese pecado. Tal vez, sólo tal vez, me ayude a lidiar con mi angustia y mi culpa, me ayude a crecer como persona. Así que, gracias por eso, cara de mierda". Lex gruñó y alimentó más poder en la cabeza del Alto Dios.

Los ojos de Aluran se pusieron en blanco y su rostro adoptó una expresión de absoluta conmoción. En el centro de su frente apareció un resplandor gris-plateado que se hizo más brillante. La extracción de la *Divinidad* de Aluran había comenzado.

46

Unos momentos antes de su fallido ataque al Alto Dios, justo después de despertar entre la luz curativa de Raathiel, Lex había lanzado *Comunión*. El rarísimo hechizo *de Magia de Orden* lo atrajo al Reino del Orden, donde pudo tener una agradable charla con la entidad a la que llamaba Rubik. El DuoQuadrata era un sirviente de bajo nivel de los Señores del Orden y *Comunión* le permitía a Lex hacer una simple pregunta. La respuesta de Rubik era siempre veraz, aunque a menudo confusa.

Lex había aprendido que cualquiera que formara parte del *Enlace Telepático* de Gryph se uniría a él en el viaje, en espíritu si no en cuerpo. Así que mientras el mundo se ralentizaba y la niebla se extendía, Lex explicó su plan a los demás.

"En primer lugar, es bueno verte de nuevo amigo", dijo Lex abrazando simuladamente la presencia espectral de Gryph. "Pensamos que Aluran podría haberte comido".

No pensé tal cosa, envió Raathiel y Gryph le sonrió.

"De todos modos, dejando a un lado las increíbles reuniones, nos he traído aquí para trazar un plan. Como recordarás, su Alto Idiota es un mago del pensamiento de nivel Maestro, lo que significa que hay una buena posibilidad de que pueda aprovechar el *Enlace Telepático* de Gryph".

"Así que no lo usamos", dijo Errat.

"Eso nos colocará en una desventaja significativa en una lucha ya cargada de dificultades", dijo Ovrym.

"Entonces hacemos lo contrario. Utilizamos el enlace", dijo Vonn.

"Y alimentarlo con información falsa", dijo Gryph, comprendiendo los pensamientos del maleante.

"Exactamente lo que estaba pensando", dijo Lex. "Ves, las grandes mentes piensan igual".

"¿Qué le impide leer nuestras mentes y descubrir lo que realmente estamos haciendo?" preguntó Ovrym.

"Porque, la *Magia del Pensamiento* no funciona así", dijo Eris. "Podría, en teoría, extraer lo que quisiera de cualquiera de nosotros, pero requiere tiempo y concentración. No puede simplemente arrancar pensamientos a la ligera".

"Y seguro que no vamos a quedarnos parados mientras él juega con

nuestros cerebros", dijo Lex.

"¿Qué te hace pensar que no está escuchando ahora mismo?" preguntó Ovrym.

Lex se volvió contra el xydai y le dio un gruñido de molestia. "¿Por qué siempre eres un hombre tan Debbie Downer?"

"Soy un realista que prefiere no dejar las cosas al azar", replicó Ovrym con calor.

No tienes que preocuparte, noble adjudicador, envió Raathiel. *Los velos entre los Reinos interrumpen todos los magos excepto los más poderosos. Incluso Aluran no posee el poder para llegar tan lejos*.

"¿Estás segura?" Preguntó Lex, con el tono de un hombre sorprendido al saber que su propio plan podía funcionar.

Lo estoy.

"Bien, de acuerdo. Tengo otra pequeñísima pregunta. Digamos que le quitamos la *divinidad a* Aluran, ¿qué hacemos entonces con él? Incluso sin ella, el tipo es terriblemente duro. Y no podemos matarlo, por muy divertido que sea, porque ya conoces al jugador. Simplemente reaparecerá, probablemente en el corazón de su base de poder. Entonces, ¿qué vamos a hacer?"

"Hay un lugar aquí", dijo Gryph. "Uno del que me habló Herne. Una celda tallada en el corazón de una montaña. Es donde encerraron al Aspecto de Cerrunos que lleva su miedo. Pondremos a Aluran con él, y pasará el resto de sus días envuelto en el miedo".

"Me encanta", dijo Lex con una sonrisa. "Un sufrimiento brutal e interminable es justo lo que el doctor ordenó para ese imbécil". Entrecerró los ojos en la niebla. "Ahora esperamos a mi buen amigo Rubik. En cualquier momento".

Tras una demora de varios segundos, durante los cuales Lex pasó nerviosamente de un pie a otro, una forma separó la niebla y flotó hacia ellos. La criatura estaba formada por un par de cubos de oro mate, uno encima del otro, conectados por una unión en forma de engranaje. El cubo superior tenía una boca y un par de ojos desiguales que examinaban a cada uno de ellos. Un par de brazos enjutos, casi de goma, se extendían hacia fuera desde los lados de la caja. La parte inferior de la criatura era otro cubo con su propio conjunto de brazos.

La criatura flotó hasta Lex y se quedó mirando.

"Hola Rubik, me alegro de verte amigo. Necesitamos tu ayuda para evitar el mayor apocalipsis que ha ocurrido en toda la historia". El cubo flotó hacia arriba y hacia abajo y continuó mirando fijamente. "Tan parlanchín como siempre. Bien, aquí va la pregunta. ¿Cómo podemos derrotar a Aluran?"

La criatura no dijo nada durante un largo momento, como si reconociera la gravedad de la situación y quisiera dar el mejor consejo, o tal vez simplemente estuviera siendo obtusa. Gryph empezó

a temer que la criatura no respondiera, cuando una voz monótona llenó sus mentes.

ESCUDEN SUS ALMAS, dijo la criatura, no en voz alta, sino dentro de sus cabezas. Entonces el DuoQuadrata se dio la vuelta y se alejó flotando.

"Gracias Rubik", dijo Lex con un saludo. "Eres el mejor. Hasta la próxima". El NPC se volvió hacia los demás. "Bien, ¿alguien sabe qué diablos significa eso?"

"Sé exactamente lo que significa", dijo Gryph. "Y sé lo que tenemos que hacer".

~

La niebla se desvaneció y volvieron a estar en el Archivo, enfrentándose a Aluran. El Alto Dios los miró uno por uno, buscando la ventaja. El sudor le resbalaba por la frente y sus ojos estaban llenos de dolor e ira. Puede que su aspecto no sea el peor, pero Gryph sabía que Aluran estaba sufriendo, lo que significaba que era derrotable.

Dejemos de jugar con este imbécil, envió Lex a través del enlace. Era la frase clave para que comenzaran su subterfugio y la distracción le dio a Gryph el tiempo que necesitaba para lanzar *Escudo del Alma* alrededor de todo el grupo. El hechizo protegía el alma del beneficiario de los poderes menos amistosos de la *Magia del Alma*. El escudo no sólo impedía que un mago de almas robara o se alimentara del alma del usuario, sino que le otorgaba cierta resistencia a todos los demás ataques de Magia de Almas.

Gryph no conocía todas las capacidades de Aluran, pero esperaba que el escudo fuera suficiente. Y en la batalla a veces la esperanza era lo único que se tenía. La protección drenaba casi la mitad de su reserva de *mana*, pero si esto funcionaba Gryph lo consideraría como la mejor inversión que había hecho.

Comenzaron su ataque, y se desarrolló perfectamente según el plan. Apenas dos minutos después de que Gryph lanzara su cuerda de seda de araña, la extracción de la *Divinidad* de Aluran estaba en marcha. Gryph ordenó que su cuerda de seda de araña envolviera los brazos y el torso de Aluran y activó la capacidad de *obligar* de la cuerda. Transmitió una orden a través de la cuerda para que Aluran se durmiera. No esperaba que Aluran sucumbiera a la magia de bajo nivel, pero esperaba que exigiera lo suficiente de su atención como para impedirle contrarrestar la extracción de Lex.

Ovrym, Raathiel, sujétenlo, envió Gryph. El xydai envainó su espada y rodeó con su mano telequinética las piernas del Alto Dios, mientras Raathiel enroscaba sus espirales constrictoras en la parte superior de su cuerpo, reforzando la cuerda.

Aluran trató de zafarse, intentó lanzar otro hechizo, pero el *Ichor de Arboleth* era demasiado incluso para él. El resplandor gris de la *Divinidad del Alma* se hizo más brillante, y los bordes de su matriz multiespacial empezaron a atravesar la piel de la frente del alto dios.

"Ya casi está", dijo Lex entre dientes apretados, con el sudor brotando de su frente.

Gryph se arrodilló y miró fijamente al hombre. "Has pasado tu vida trayendo destrucción y dolor a los Reinos. Ahora, pasarás el resto de tus días con miedo. El terror es tu castigo. Me pregunto cuánto tiempo tardará en romperte".

Con una increíble lucha, Aluran se obligó a enfocar los ojos y miró a Gryph. "Nunca me romperé", dijo con una voz que parecía a punto de hacerlo. "Soy la destrucción hecha carne. Erradicaré todo lo que siempre has querido. Arrasaré tu ciudad, mataré a tu gente y obligaré a Brynn a ver cómo consumo lentamente tu alma. No serás más que un saco de carne vacío. Pero antes de eso, justo al final, nos entenderemos. Porque lo habrás perdido todo como yo".

La furia se acumuló en el interior de Gryph, pero no caería en la trampa de Aluran. No dejaría que sus emociones interfirieran en el plan. Se inclinó hacia él. "No volverás a ver a Brynn. No volverás a ver a nadie. Tus días y tus noches serán uno solo y lo único que conocerás es el miedo".

Sólo un poco más. Lex gruñó y giró las manos como un hombre que lucha por abrir la válvula metálica oxidada de una cañería de agua. La *Divinidad* empujó más lejos de la cabeza de Aluran, ahora casi tres cuartas partes del camino. En unos segundos habrían devuelto a Aluran a las filas de los simples mortales.

El Alto Dios comenzó a reírse, un asunto de toses dolorosas. "Nos veremos pronto, Finn". Los dedos centrales de la mano derecha de Aluran se crisparon y se apretaron contra su palma. Un resplandor se formó bajo la piel de la palma del Alto Dios y, con un pulso de energía mágica, se expandió.

"Mierda, es una *Piedra Portal*", rugió Lex.

La energía se enroscó en el brazo de Aluran y en todo su cuerpo. La realidad se plegó y en otro lugar comenzó a tirar del Alto Dios. La *Divinidad* regresó a la cabeza de Aluran con un sordo plop y éste sonrió.

Pero el triunfo del Alto Dios duró poco. El brazo de Vonn relampagueó y su hoja vorpal cortó la mano de Aluran a la altura de la muñeca. Un grito primario, sólo parcialmente derivado del dolor de la amputación, estalló de la boca de Aluran. La energía de la *Piedra Portal* pulsó y se retrajo antes de explotar hacia el exterior. La luz se encendió hasta cegar y el Alto Dios desapareció.

47

Gryph y su *Grupo de Aventureros permanecieron* en silencio durante varios momentos. Habían estado tan cerca de la victoria, sólo para que se la arrebataran en el último momento. Estaban agotados física, emocional y espiritualmente. El silencio era un bálsamo insatisfactorio, pero al menos era algo.

"¡Bueno, Mierda!" Lex gritó.

Gryph hizo una mueca de fastidio, consciente de que su furia y su miedo desgarrador no eran obra de Lex, sino suya. Había fracasado. A punto de ganar, había dejado escapar a su enemigo.

"¿Qué diablos hacemos ahora?" Preguntó Lex, con los ojos muy abiertos y desesperados.

"Tenemos que llegar a Brynn", dijo Gryph. "Antes de que lo haga Aluran". Gryph se volvió hacia Herne. "¿Cómo salimos de aquí?"

"Simple. Hazte la voluntad de salir y volverás al lugar donde entraste en este reino".

Gryph asintió y agarró al anciano ermitaño por el hombro. "Ven con nosotros".

"No puedo. Debo terminar mi penitencia. Todavía hay un hermano aquí que necesita mi ayuda. Iré con él, y juntos podremos encontrar nuestro perdón". Gryph asintió y caminó hacia el centro de su grupo de amigos.

Lex se apresuró a acercarse a Herne y le dio un incómodo abrazo. "Sí, entonces, supongo que eres una especie de clon de mi hermano o algo así. Ojalá tuviéramos tiempo para conocernos, pero tengo que..."

"Vayan. Siempre son bienvenidos a volver, si desean saber más sobre nosotros".

"Sí, eso suena bien", dijo Lex, le dio un pulgar hacia arriba a Herne y se apresuró a volver al círculo de sus amigos.

"Buena suerte", dijo Gryph y luego Lex cerró los ojos y el Archivo se desvaneció. Un momento después estaban en la plataforma hexagonal del Centro. La realidad se puso en su sitio y Grimliir estaba ante él.

Los ojos del Guardián se abrieron de par en par, esperanzados, y su boca se abrió para preguntar por el éxito de su misión, cuando vio la expresión desesperada de su señor. Su rostro se volvió sombrío y se dirigió al warborn más cercano. "Corre tan rápido como puedas. Dile

al Regente Barrendiel que reúna a los rangers y duplique las patrullas. A partir de este momento estamos oficialmente en guerra".

Gryph asintió con un gesto de agradecimiento y salió de la plataforma. Grimliir caminó junto a Gryph esperando las instrucciones de su señor. "Necesitamos reabastecernos y luego iremos a Avernia a recuperar a Brynn. Aluran sabe quién es ella, sabe quién soy yo y sabe dónde estamos. Mientras estoy fuera, duplicarás todos los esfuerzos relacionados con el esfuerzo de guerra y dejarás de trabajar en cualquier proyecto no esencial. Llama a Simón y dile que se prepare para nuestra llegada".

"Sí, su señoría", dijo Grimliir, haciendo lo posible por seguir el ritmo frenético de Gryph. "¿Qué más puedo hacer?"

Gryph frenó y se volvió hacia su Guardián. "Tú estás al mando cuando yo..." Un dolor agudo atravesó a Gryph, desgarrando como un relámpago desde la base de la columna vertebral hasta el cráneo. Su visión se retorció como si estuviera viendo la realidad a través de la estática de un canal de televisión sin señal. Tropezó y cayó sobre una rodilla.

"¿Gryph? ", gritó Lex y lo agarró por el brazo antes de que Gryph pudiera caer de bruces. "¿Qué pasa?"

"Yo...", comenzó Gryph cuando otro asalto de dolor lo apuñaló detrás de los ojos y trajo un violento indicador rojo a su visión.

ADVERTENCIA: ¡CIERRE DE SESIÓN FORZADO!

La realidad se desvaneció y a través del dolor en la cabeza de Gryph pudo oír a Lex gritando su nombre. Gryph abrió la boca para responder, pero sólo salió el más mínimo hilo de voz.

"No, no, no, no me saques. "

EPÍLOGO

En los páramos helados de la cima del mundo, una ráfaga de luz surgió de la nada. Se expandió, luego se replegó sobre sí misma, antes de explotar hacia afuera, enviando una feroz ráfaga de viento que perturbó las interminables acumulaciones de nieve. El corte en el espacio y el tiempo escupió una figura con armadura dorada y luego desapareció.

El hombre yacía boca abajo, con los ojos cerrados y una respiración irregular. El vapor salía de las fosas nasales del hombre y de la sangre que brotaba del muñón de su muñeca. La nieve se bebió la sangre como un desierto reseco y la mancha se expandió en el interminable campo de blanco.

El viento se levantó, trayendo consigo una tormenta. Los copos cayeron lentamente y una capa de nieve comenzó a cubrir el cuerpo del hombre. Pronto no habría rastro de él en la silenciosa inmensidad. El hombre tosió y sus ojos se abrieron de golpe. El dolor sacudía su cuerpo, no sólo el dolor fantasma de la mano que le faltaba, sino la profunda agonía que desgarra el alma de alguien a quien casi le han arrancado una *divinidad*.

¿Cómo había acabado aquí? Había programado la *Piedra Portal* para que le llevara a su fortaleza privada en Avernia, pero esto era un páramo helado lejos de las comodidades de su ciudad. Había perdido la mano antes de que la *Piedra Portal* terminara de encenderse. De algún modo, eso había interferido en su funcionamiento y lo había enviado aquí. Dondequiera que estuviera.

El hombre se puso en pie, con una mueca de dolor, y lanzó un hechizo de curación. La hemorragia se redujo y luego se detuvo. Una nueva capa de piel rosada creció sobre la muñeca, dejando un tierno muñón. Reemplazar la extremidad estaba muy por encima de su habilidad de *Magia Vital*. Una cosa más que añadir a la lista de cosas que Gryph, y su gente, pagarían.

"Esto no cambia nada Finn Caldwell. Voy por ti y consumiré tu alma", rugió al cielo el Alto Dios Aluran, Arca del Panteón, Primer Movedor de los Reinos, Padre de Todos. La nada interminable de la cima del mundo se tragó el sonido, enterrándolo bajo una interminable capa de blanco.

Aluran apretó los dientes, giró hacia el sur y comenzó a caminar.

~

La luz cegadora se desvaneció y Gryph intentó parpadear las manchas de sus ojos. Se sintió mareado y extraño, como si fuera más pequeño. *¿Dónde estoy?* Intentó recordar, pero los detalles estaban borrosos, como si acabara de despertarse de un largo y extraño sueño. Estaba *hablando con Lex.* Se dio cuenta de que estaba tumbado en una caja, con la parte superior abierta. Su cuerpo estaba bien apoyado, pero se sentía rígido y débil. *¿Y no estaba de pie?* Levantó una mano temblorosa, se agarró al lado de la caja y se puso en posición sentada. Parpadeó para despejar los ojos y trató de ignorar el dolor de cabeza que le partía el cráneo.

La habitación era pequeña, cuadrada y oscura, y de algún modo familiar. Un extraño zumbido mecánico zumbaba más allá del límite de la audición. Necesitó unos cuantos parpadeos más para que sus ojos se aclararan lo suficiente como para darse cuenta de que su visión nocturna había fallado. Como elfo, podía ver con poca luz, pero a pesar de eso podía discernir muy poco de su entorno. Es casi como si fuera... *humano*.

Un frío temor se apoderó de él al reconocer la habitación. No había cambiado mucho. La pequeña cama seguía alineada en una pared, junto a ella zumbaba una pequeña nevera. Gryph se giró sabiendo que encontraría un viejo sofá y un holovisor. Sentado en ese sofá había un hombre envuelto en las sombras. Apuntaba con una pistola a otro hombre mayor y más delgado. El hombre mayor estaba amordazado y sus ojos tenían una mirada de arrepentimiento.

"¿Doc?" preguntó Gryph y se dio cuenta. Miró a un lado, a la tapa de cristal reflectante del equipo de integración neural, y vio el rostro cetrino y barbudo de Finn Caldwell, que lo miraba fijamente. *Me sacaron de los Reinos*. No tuvo tiempo de procesar el shock, ya que el hombre de la pistola se inclinó hacia delante y hacia la luz.

"Hola Finn."

El fin de El Dios Desamparado.
Libro 5 de los Reinos.

Los Reinos continuarán con El Caos en Asenso.

NEWSLETTER

Gracias por leer este libro. Suscríbete a nuestro boletín para obtener acceso a actualizaciones exclusivas, contenido gratuito ¡y muchas otras sorpresas! Sumérgete en nuestros mundos increíbles, ideas únicas y miles de emocionantes historias que te esperan. ¡Únete ahora a de LMBPN® International y sé parte de la historia!

https://lmbpninternational.com/es/boletin/

OTRAS OBRAS DE LMBPN® INTERNATIONAL

Encontrarás más libros en:

https://lmbpninternational.com/es/

LAS CRÍTICAS SON ORO.

¿Quieres más libros en los Reinos?

Por favor, deja tu opinión.

Reseñas = Ventas.

Ventas = Más libros, más rápido.

Haga clic en mi página ReaderLinks

https://readerlinks.com/mybooks/1163/1/1811

Enlace directo de Amazon

Página de reseñas de El Dios Desamparado

¡Muchas gracias!

Ustedes son los mejores fanáticos del mundo.

HÁGASE MECENAS.

Si te gustan mis libros y quieres ayudarme a escribir más libros más rápido, entonces considera convertirte en mecenas en Patreon.

Mis mecenas tienen acceso anticipado a los capítulos de mis obras en curso, a las portadas, a los libros firmados, a todos los nuevos libros electrónicos antes que el público y a un montón de cosas interesantes. Y lo que es mejor, me ayudará a estar mucho más cerca de escribir a tiempo completo.

ACERCA DEL AUTOR

Manténte en contacto.

Quieres hablar de negocios, conocerme y ser un conocedor de Los Reinos? Entonces sígueme en las siguientes plataformas.

Página web:
www.cmcarneywrites.com
Suscríbete a mi boletín de noticias y recibe un libro GRATIS (en inglés)
Correo electrónico: chris@cmcarneywrites.com

AGRADECIMIENTOS

No podría haber convertido este libro en lo que es sin la ayuda de numerosas personas.

Gracias a Erica, mi primera lectora, mi prometida y el amor de mi vida. Gracias por ser tú.

A mis increíbles lectores beta, incluyendo a Erica Berry, Kenneth Wayne Darlin, Ezben Gerardo, Ian Taj El, Lance Wheeler, Ramesh Prabhu, Geo Smu y los demás que me dieron su opinión. Sin ustedes, El Dios Desamparado no sería el libro que es hoy. Gracias.

Y gracias Lou Harper por la impresionante portada.